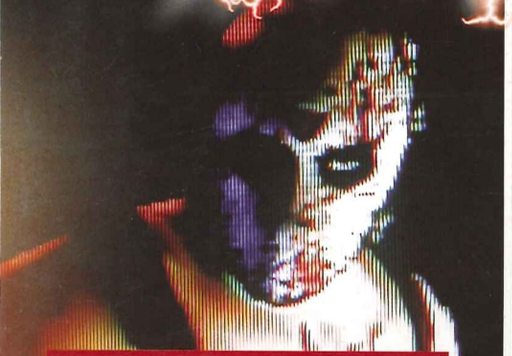
núm. 136 noviembre 2003 • 3,00 Euros

SUPERJUEGOS

SÓLO 3,00€

¡SÚPER CONCURSOS!
GAMECUBE
TIME CRISIS 3



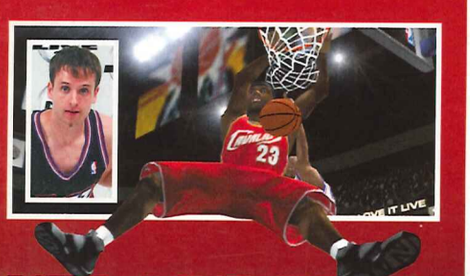
MANHUNT
Conviértete en el protagonista de un terrorífico Reality Show

PLAYSTATION 2 XBOX GAMECUBE

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
EL RETORNO DEL REY™

LA BATALLA FINAL HA COMENZADO

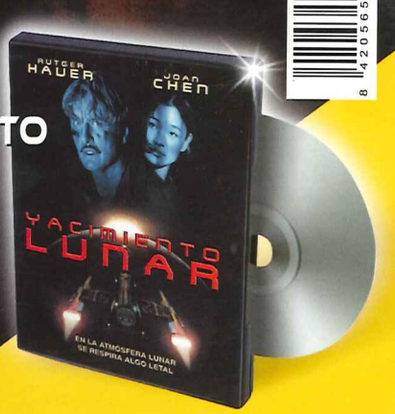
THE SIMPSONS HIT & RUN
Recorre Springfield con esta sensacional aventura



NBA LIVE 2004
La revolución llega a los simuladores de baloncesto de la mano de EA Sports

...Y ADEMÁS
- MOH: RISING SUN
- TRUE CRIME
- FIFA FOOTBALL 2004
- PRO EVOLUTION SOCCER 3
- LEGACY OF KAIN: DEFIANCE
- JAK II EL RENEGADO
- KILLZONE
- W.R.C. 3
- SW REBEL STRIKE

Este mes, el DVD YACIMIENTO LUNAR
Rutger Hauer y Joan Chen protagonizan un film de ciencia ficción



00136
8 420565 037006

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
EL RETORNO DEL REY™

Vive la película. Sé el héroe.

Noviembre 2003

12+
www.pegi.info

PC CD-ROM PlayStation 2 XBOX GAMECUBE GAME BOY ADVANCE NEW LINE CINEMA

EA GAMES

Challenge Everything

www.lordoftherings.ea.com

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA GAMES, the EA GAMES logo and "Challenge Everything" are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. © MMIII New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. The Lord of the Rings, The Return of the King and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox Logos are either trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. TM, ® GameBoy Advance and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.

SUMARIO Nº136

SUPERJUEGOS

www.grupozeta.es

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas** y **Serafín Roldán**
Secretario: **José Ramón Franco**
Vicesecretario:**Enrique Valverde**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas**, **Antonio Franco**, **Miguel Ángel Liso**, **Jesús Maraña**, **José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Finanzas y Control de Gestión: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Joan Alegre**
Adjunto al Presidente: **Julio Martínez**

REDACCIÓN
Director de Revistas de Informática: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redactor Jefe: **Bruno Sol Nieto**
Redacción: **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **Belén Díez-España**
Colaboradores: **Daniel Rodríguez**, **Ana Márquez** (edición), **Lázaro Fernández**, **Javier Iturrioz**, **Javier Bautista**, **Jasón García** y **José Luis López** (maquetación)
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA

Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **Joan Buj**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 66 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Manola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich. Tel.: 49 89 453 04 20. Fax: 49 89 439 57 51 **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas. Tel.: 32 2 649 28 99. Fax: 32 2 644 03 95 **Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo. Tel.: 46 8 661 01 03. Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris. Tel.: 33 1 42 56 44 22. Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91. Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres. Tel.: 44 207 730 60 33. Fax: 44 207 730 60 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa. Tel.: 351 21 385 35 45. Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel. Tel.: 41 61 275 46 09. Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York. Tel.: 1212 599 56 57, Fax: 1212 599 82 38. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi. Tel.: 00 30 1 685 17 50. Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hiseyoshi Matsui, Tokyo. Tel.: 81 3 5259 2651. Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur. Tel.: 65 536 11 21. Fax: 65 536 11 31. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei. Tel.: 886 2 2754 3036. Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh. Tel.: 82 2 313 1951. Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barrise, **México**. Tel.: 52 55 20 75 00. Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: Avenida Gráfica. C/ Severo Ochoa, 5. Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (int.)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 3 euros incluido transporte.
Depósito Legal B 17 209-92 Printed in Spain
SUPER JUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)

SuperJuegos no se hace responsable de la opinión de sus colaboradores en los trabajos publicados, ni se identifica necesariamente con la opinión de los mismos. Así como tampoco de los productos y contenidos de los mensajes publicitarios que aparecen en la revista, que son exclusiva responsabilidad de la empresa anunciadora.

EN PORTADA

Killzone
Los holandeses **Guerrilla** preparan la respuesta **PS2** al fenómeno *Halo*. Un *shooter* increíble que destaca por sus gráficos.

XO3
Microsoft presentó en **Niza** todo la avalancha de títulos para **Xbox** de este año y el que viene. Maravillas como *Halo 2* o *Fable*.

True Crime
Una auténtica película de acción en la que conducirás por las calles de LA mientras combates el crimen.

48 El Retorno Del Rey
La tercera y última entrega de ***El Señor De Los Anillos*** ocupa, con toda justicia, nuestra portada. Uno de los *beat'em-ups* del año.

24

Y ADEMÁS...

SUPER NUEVO

22> MOH Rising Sun
26> SW Rebel Strike
30> The Hobbit
32> Alias
34> Mafia
36> Mario Kart Double D.
37> Mario Party 5
38> 1080 Avalanche
40> Buscando A Nemo
42> Sonic Heroes
44> M.I. Operation Surma
44> SW Jedi Academy

A FONDO

52> FIFA Football 2004
56> W.R.C. 3
58> P. Evolution Soccer 3
62> Jak II: El Renegado
64> Ratchet & Clank TAT
66> XIII
68> NBA Live 2004
70> SW Caballeros De...
72> D&D Heroes
74> FF Tactics Advance
75> Pokémon Pinball
76> Pandemonium
77> Tomb Raider
78> Super Monkey Ball
79> U. Freestyle Soccer
80> Dog's Life
82> Advance Wars 2
84> Ford Racing Evolution
86> NBA Jam
87> Worms 3D

MANHUNT
La nueva y agresiva creación de **Rockstar** no dejará a nadie indiferente. Un violento *Reality Show* en el que deberás correr por tu vida...

12

SECCIONES

04> Noticias
88> Trucos
90> TOP
96> Internecio
98> Última Hora

EDITORIAL

El Señor De Los Anillos en su versión videojuego y toda la magia que rodea a la imperecedera obra maestra de **Tolkien** vuelven a convertirse, por segundo año consecutivo, en uno de los claros protagonistas de la temporada. El pasado año nos impresionó por su tremenda calidad audiovisual aunque nos decepcionó algo por su limitado desarrollo. La nueva entrega, ***El Retorno Del Rey***, supera con creces todo lo visto en *Las Dos Torres* y convierte el *hardware* de las consolas de 128 *bits* en el escenario perfecto para sentir dentro de nosotros esa obra literaria que ha formado, forma y formará parte de nuestras vidas. Técnicamente imbatible y con una jugabilidad mejorada, el rey de las pasadas navidades retorna para reclamar su merecida corona. Asimismo los dos grandes del fútbol han dejado grabado en estas páginas el resultado final de un partido muy disputado. El marcador del encuentro más importante del año lo encontraréis en el interior. Por cierto, el mundo de las portátiles está sufriendo una «pequeña» revolución. La gran calidad de los primeros juegos de **N-Gage**, el poderoso catálogo navideño de **GBA**, la próxima aparición de la nueva consola **GP32** y la más lejana **PSP** así lo demuestra. Una última cuestión, ¿hay alguien capaz de resistirse al nuevo precio de **GameCube**?

<<Marcos García>>

NINTENDO

GameCube baja de precio

Nintendo España quiere revolucionar el mercado con una interesantísima oferta. La compañía ha reducido el precio de **GameCube**, que se podrá adquirir en **España** al precio recomendado de 99.99 Euros desde el día 17 de octubre hasta el próximo 31 de enero de 2004. Todos aquellos que estaban esperando para conseguir la consola no pueden dejar pasar esta oportunidad única. Además, el catálogo de **GameCube** alcanzará estas navidades la suculenta cifra de 200 títulos, dejando claro que **Nintendo** sigue luchando por ocupar un lugar primordial en el mercado. Entre los lanzamientos navideños destacan juegos del calibre de *Soul Calibur II*, *Mario Kart: Double Dash!!*, *F-Zero GX*, *1080 Avalanche* y *Mario Party 5*. Por otro lado, también el 17 de octubre se pondrán a la venta cuatro nuevos títulos bajo la serie *Player's Choice*. Clásicos como *Super Mario Sunshine*, *Starfox Adventures*, *Mario Party 4* y *Metroid Prime* se encontrarán a disposición del usuario a un precio realmente asequible. Sin duda, estas navidades serán una buena época para comprar esta consola.

GBA de colores

Nintendo ha vendido 6 millones de unidades de **Game Boy Advance SP** en **Europa** en los primeros 6 meses de vida de la consola y un total de 9 millones en todo el mundo. A partir del 24 de octubre, la compañía incorpora dos nuevos modelos a la gama, Rojo Fuego y Azul Ártico a un precio aproximado de 129 Euros.

//GameCube reduce su precio a 99.99 Euros//

MICROSOFT

Nuevo mando para Xbox

Por fin **Microsoft** se ha decidido a incluir el *Controller S* como el mando estándar para **Xbox** en territorio europeo. Su tamaño es más pequeño y es más ergonómico que el anterior. Además, cuenta con una disposición en cruz de los botones primarios que permite manejarlos de una forma más efectiva y rápida, con unos botones secundarios más accesibles. El *Controller S* se presenta en un atractivo diseño verde transparente. La compañía también ha anunciado la incorporación de nuevos territorios a **Xbox Live**. **Australia**, **Austria**, **Dinamarca**, **Finlandia**, **Irlanda**, **Corea**, **Noruega** y **Suiza** son los países donde **Microsoft** cuenta con proveedores de banda ancha para continuar apostando por la comunidad *On-line* de **Xbox**.

//Controller S vendrá de serie//

El Controller S es un mando mucho más cómodo y funcional que el anterior estándar de Microsoft para Xbox.

"PlayStation." and "PS" are registered trademarks and "PS2" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. and "G" are registered trademarks of the Sony Corporation. TIME CRISIS™ & © 1995 1997 2001 2002 2003 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD. A Namco product. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe.
TBWA

namco

TIME CRISIS 3

Latidos de Corazón

COMO SI NO EXISTIERAN YA SUFICIENTES RAZONES PARA DISPARAR A LA TV.

Llega una nueva entrega del mítico arcade de pistola: Time Crisis 3. Con mejores gráficos, la posibilidad de elegir entre distintas armas, con modos de juego exclusivos para PlayStation 2 y la posibilidad de utilizar la pistola G-CON 2. Por si no era suficiente la programación habitual para querer fundirle los plomos a la tele.

G-con 2

www.timecrisis-3.com

PlayStation 2

EA

El autobús de FIFA recorre España

Tal y como sucediera el año pasado, **Electronic Arts** ha puesto en marcha el autobús *FIFA* para presentar la última entrega de la franquicia, ***FIFA Football 2004***. En su interior hay ocho **PlayStation 2** para que los usuarios puedan conocer este título de primera mano. El autobús comenzará su recorrido a partir del mes de octubre para terminar el periplo por la geografía española el día 5 de enero. Entre las ciudades incluidas en la gira están **Madrid**, **Barcelona**, **Bilbao**, **Valencia**, **San Sebastián**, **Gerona**, **Zaragoza**, **La Coruña** y **Vigo**. Para saber en qué fecha llegará el autobús a tu ciudad visita la web oficial de **EA**: **espana.ea.com**

VIRGIN PLAY

GP32, la portátil que arrasará en el mercado

En febrero de 2004 llegará a **España** de la mano de **Virgin Play**, **GP32**; la nueva portátil de múltiples funciones. Con un tamaño de dimensiones reducidas (147mm x 88mm x 34mm) y muy ergonómica, **GP32** posee pantalla LCD iluminada y un procesador de 32 *bits* capaz de reproducir en pantalla imágenes en color a gran resolución (320x240 píxels). Y gracias a que utiliza tarjetas de memoria SMC, el usuario podrá almacenar música en formato MP3 y visualizar películas en formato AVI. Además, es la primera portátil que incluye conexión inalámbrica para disputar partidas multijugador (hasta 4 consolas).

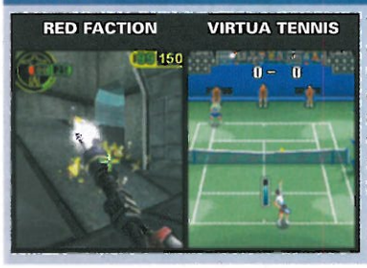
NOKIA - CENTRO MAIL

Nokia N-Gage ya está a la venta

El pasado día 6 de octubre se vendió la primera consola **N-Gage** horas antes de su lanzamiento mundial. El acontecimiento tuvo lugar en **Centro Mail** de la madrileña calle **Preciados** que abrió sus puertas a las nueve de la noche a las más de 300 personas que se acercaron para adquirir la consola portátil de **Nokia**. La encargada de realizar la entrega de la primera **N-Gage** vendida en **España** y en el mundo fue la popular cantante **Vega**, de Operación Triunfo. Los primeros quince compradores tuvieron la suerte de beneficiarse de una oferta, «dos por el precio de una», mientras que los 35 siguientes fueron premiados con un juego gratuito. La consola se ha puesto a la venta en más de 60 países a través de 30.000 distribuidores de videojuegos, así como en tiendas especializadas en telefonía móvil.

LUIS PORRAS *fue la primera persona en el mundo en comprar la nueva consola portátil de Nokia, N-Gage, recibiéndola de las manos de la bella cantante de OT2 Vega.*

¡¡¡MÁS JUEGOS PARA DICIEMBRE!!!

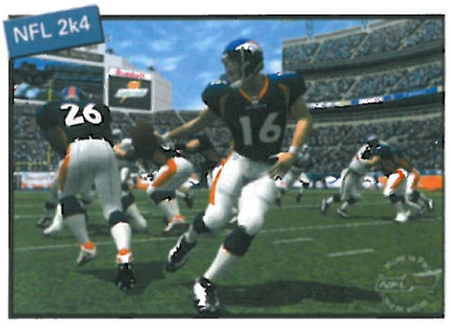


Tras el lanzamiento de los 7 juegos iniciales y los 2 que aparecerán este mes, *Moto GP* y *MLB Baseball*, llegará en diciembre *FIFA Football 2004* con 6.000 jugadores, 300 equipos oficiales y partidas multijugador vía *Bluetooth*. Los otros títulos que verán la luz ese mes serán *Virtua Tennis*, *Red Faction*, *Taito Memories*, *Rayman 3*, *Splinter Cell* y *M. Desailly Pro Soccer*.

ACCLAIM

Nueva línea deportiva de Sega

Acclaim ha alcanzado un acuerdo recientemente para distribuir los títulos de **Sega** para **PlayStation 2**. Junto a juegos como *Sonic Heroes* y *Worms 3D*, destaca la extraordinaria línea deportiva de la compañía japonesa bajo el nombre de **Sega Sports**. *NBA 2K4*, un excelente simulador de baloncesto; *ESPN Hockey* y *NFL 2K4*, un espectacular juego de fútbol americano, completan la oferta para la consola de **Sony**. En otro orden de cosas, **Acclaim** también será la encargada de distribuir en nuestro país *Wallace & Gromit In Project Zoo*, un divertido juego para todos los públicos inspirado en la popular serie británica, creada por **Nick Park**, conocida sobre todo por su peculiar sistema de animación con muñecos de arcilla.



TE HAREMOS FELIZ AL PRECIO QUE MÁS TE PEGA

NINTENDO GAMECUBE

99,99 €

TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo.

99,99 €

P.V.P. Recomendado, promoción válida hasta el 31 de enero de 2004.

www.nintendo.es

DAMIÁN GARCÍA PUIG INICIA UNA NUEVA ETAPA PROFESIONAL

Damián García Puig, hasta la fecha miembro del Consejo Editorial y director de Mensuales y Proyectos de Grupo Zeta, ha convenido de mutuo acuerdo con la empresa su cese en la misma. Dentro de este nuevo marco, ambas partes han expresado su voluntad de contemplar en el futuro otros vínculos de colaboración profesional, si dado el caso llegara a considerarse interesante. Durante los más de 18 años que ha permanecido en **Grupo Zeta**, **Damián García** ha creado y ha sido director Editorial de revistas como *Woman*, *Man*, *CNR*, *Primera Línea* y *You*, entre otras muchas, habiéndose encargado además de la organización y gestión de sus equipos redaccionales, así como de la concepción global de las campañas publicitarias en todos los medios de dichas publicaciones y de la planificación y realización de numerosas acciones de márketing. A partir de ahora, **Damián García** se dispone a iniciar una nueva etapa de su carrera profesional.

RESULTADOS CONCURSOS

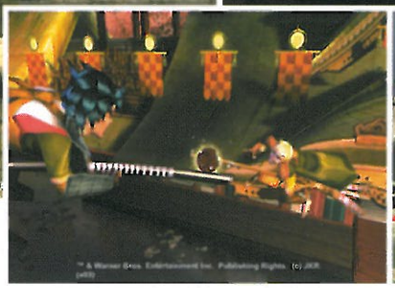
CONCURSO SUPERMAN

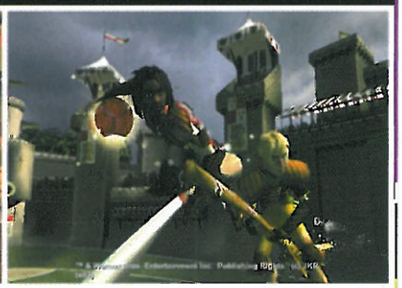
Ricardo Pérez Avellaneda (BARCELONA)
Gerardo Martín Martín (CIUDAD REAL)
Juan Carlos Suárez Rincón (MADRID)
Juan Sánchez Izquierdo (VALENCIA)
Isaac Paredes Anguita (MADRID)
Vanesa López Aguirre (TENERIFE)
Antonio Aguilar Díaz (ASTURIAS)
David Barroso Esquinas (BARCELONA)
José Carlos Lastra Astudillo (CUENCA)
Mª José Gutiérrez Serrano (SEVILLA)
Bernardo Arroyo Martín (SEVILLA)
Roberto Blanco Sánchez (BALEARES)
Carlos Oliva Díaz (MADRID)
Oscar Casado Méndez (PALENCIA)
David Martín Requena (ASTURIAS)
Santiago Sánchez Alvear (BARCELONA)
Gerard Esquerdo Rus (GERONA)
Manuel Cifuentes Sanz (MALAGA)
José Antonio Lasa García (GUIPUZCOA)
José Sempere Martín (MADRID)
Carlos Molina Fuentes (BARCELONA)
Miriam Rosales García (VALENCIA)
Arturo Gómez Ruiz (LA CORUÑA)
David Alvarez García (MADRID)
Pedro Lamela Rodríguez (VALLADOLID)

EA GAMES

HARRY POTTER
Quidditch Copa del Mundo

Antes de comenzar el tercer curso de magia y hechicería y descubrir quién es el prisionero *Azkaban*, **EA Games** nos invita a participar en el apasionante deporte de magos. ***Quidditch Copa Del Mundo*** ofrece al jugador la posibilidad de escoger a su equipo entre las 4 casas de *Hogwarts* y de controlar a sus 7 integrantes (Buscador, Cazadores, Bateadores...) para sentir la fuerza y velocidad de esta original disciplina. Una vez superadas las cinco primeras pruebas y la liga de las 4 Casas de *Hogwarts* accederás al Campeonato Mundial donde te enfrentarás contra 9 países como **Estados Unidos**, **Japón**, **España o Inglaterra.**





Colecciona las cartas de Quidditch y te premiarán con nuevos movimientos que podrás ejecutar durante los partidos.

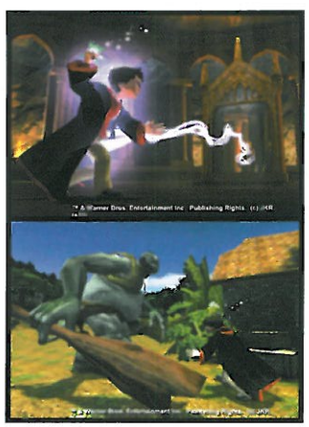
EA GAMES

Harry Potter y La Piedra Filosofal

Buffy

El perro de tres cabezas de **Hagrid** obstaculiza la entrada hacia la Piedra Filosofal. Tendrás que dormirlo con la Flauta Mágica.

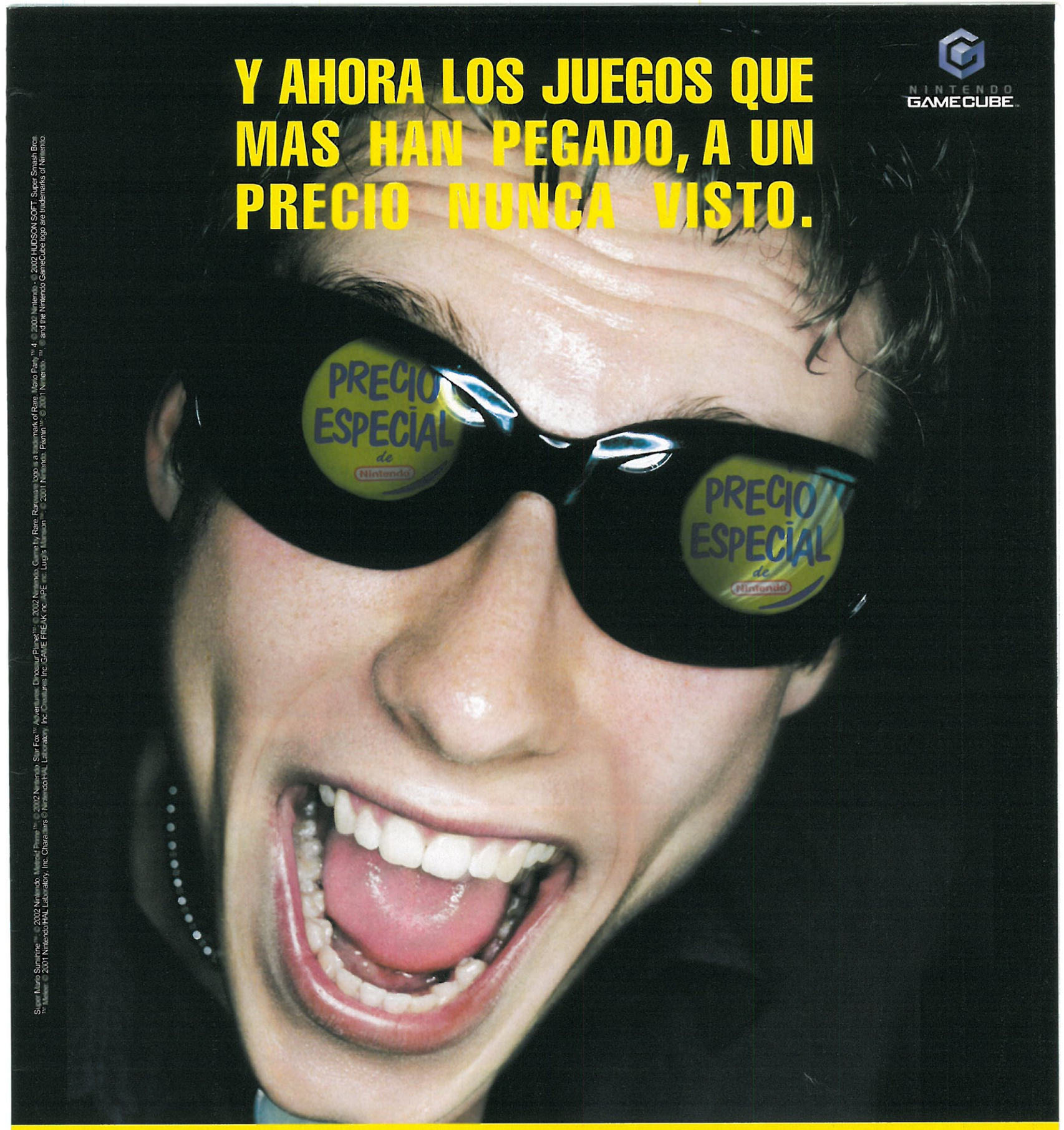
La primera aventura de **Harry Potter** es adaptada de nuevo, pero ahora para 128 *bits*. El juego, a diferencia de la versión aparecida hace tres años en los 32 *bits* de **Sony**, sigue fielmente los acontecimientos narrados en el libro en forma de aventura, con un desarrollo más enriquecedor y con mejores gráficos. Así pues, además de superar pruebas, como una mágica partida de ajedrez, acudir a clases de pociones... Tendrás que hacer frente al temido e innombrable **Lord Voldemort**.



El juego para PS2, Xbox y GC reproduce cada uno de los capítulos más emblemáticos del primer libro escrito por J.K. Rowling.

Y AHORA LOS JUEGOS QUE MAS HAN PEGADO, A UN PRECIO NUNCA VISTO.

NINTENDO GAMECUBE



Super Mario Sunshine ™ © 2002 Nintendo. Mario Party ™ © 2002 Nintendo. Star Fox ™ Adventures Dinosaur Planet™ © 2002 Nintendo. Game by Rare. Rareware logo is a trademark of Rare. Mario Party™ 4 © 2002 Nintendo. © 2002 HUDSON SOFT. Super Smash Bros ™ Melee © 2001 Nintendo/HAL Laboratory, Inc. Characters © Nintendo/HAL Laboratory, Inc./Creatures Inc./GAME FREAK inc./APE inc./ Luigi's Mansion ™ © 2001 Nintendo. Pikmin™ © 2001 Nintendo. ™, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo

PLAYER'S CHOICE

NINTENDO GAMECUBE

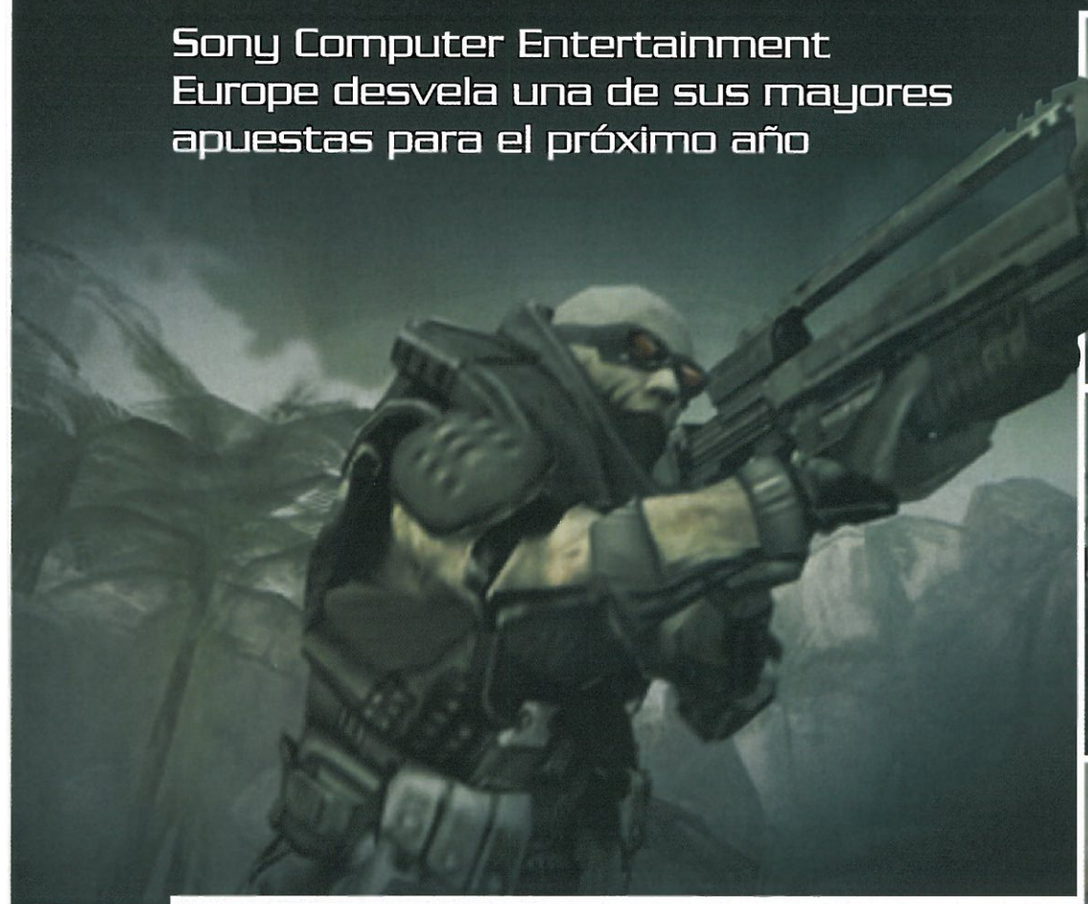
www.nintendo.es

NINTENDO GAMECUBE

KILLZONE

DANI3PO

Sony Computer Entertainment Europe desvela una de sus mayores apuestas para el próximo año



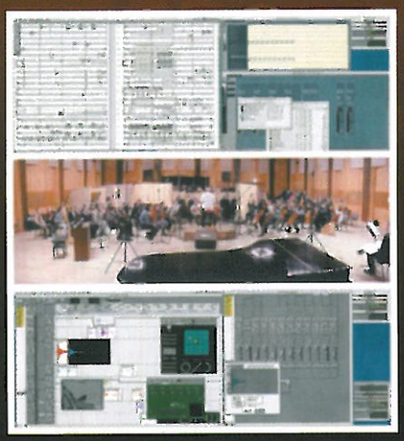
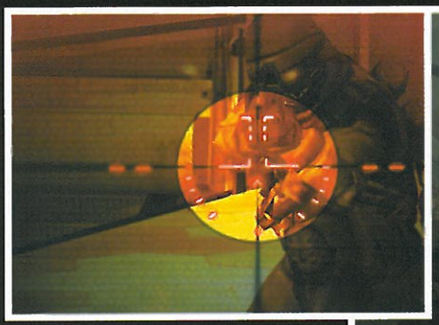
Cada una de las armas tiene dos tipos de ataque: uno a larga distancia y otro mucho más «explícito» cuerpo a cuerpo.

INTELIGENCIA

La elevada inteligencia artificial de la que hacen uso los enemigos se basa tanto en su campo de visión (que aparece representado como un haz triangular verde) como en el sonido que perciben en los alrededores. Podemos asegurarnos que es un sistema de lo más efectivo.

Durante una reciente visita organizada por **Sony C.E.** a la bella ciudad holandesa de **Amsterdam**, además de disfrutar de todas las atracciones que ofrece el lugar, fuimos testigos de la primera presentación a la prensa de uno de los mejores *shooters* en primera persona de todos los que están actualmente en desarrollo para **PlayStation 2** (y son unos cuantos). Como comentó durante el acto **Martin de Ronde** (Director Comercial de **Guerrilla**, el grupo de programación del juego), en el catálogo de la consola de **Sony** se echan en falta títulos de este tipo desarrollados en exclusiva para ella, de modo que puedan exprimir todas sus posibilidades. La premisa de sus creadores era «la sensación de sentirse completamente inmerso en un gran conflicto global». Ambientado en un futuro cercano donde se ha iniciado la colonización espacial, el argumento se centra en la lucha entre las fuerzas leales a la Tierra (ISA) y unos sepa-

SOUND

Durante la visita a los estudios de **Guerrila Games** (antes conocidos como **Lost Boys**) fuimos testigos del proceso de creación del apartado sonoro del juego, que ya se encontraba en una etapa bastante avanzada. La banda sonora ha sido interpretada por la orquesta de **Moscú** y cuenta con todo tipo de voces.



EQUIPO

En ***Killzone*** podremos encarnar a cualquiera de los cuatro miembros de un equipo de fuerzas de elite

Los enemigos recuerdan bastante en su aspecto al protagonista de Splinter Cell, gafas incluidas.

Se ha utilizado un sistema de luces «indirectas» parecido al visto en ICO.

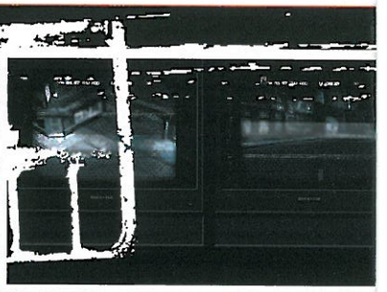
La secuencia de recargar el arma es tan realista como espectacular.

ratistas militares conocidos como *Helghast*. Sin embargo, no esperéis en ***Killzone*** alienígenas ni armas de plasma. A pesar de su ambientación futurista, todos los elementos recuerdan a la realidad, desde las armas a los enemigos. El aspecto más original del juego es que antes de cada fase podremos elegir entre los cuatro integrantes de nuestro equipo para comenzar a jugar. *El Templar*, por ejemplo, es un maestro en el uso de todo tipo de armas. *El Luger* se centra en el sigilo y el ataque sorpresa, y es el único capaz de ascender por cuerdas. Así, cada nivel será diferente dependiendo del personaje elegido. Las 26 fases del juego estarán llenas de espectaculares momentos donde se ha creado el *look* más cinematográfico posible. Aún habrá que esperar hasta mediados del año próximo, pero todo apunta a que ***Killzone*** se convertirá en uno de los estandartes del catálogo de **PlayStation 2** en 2004.

ARMAS

Los ingenios de destrucción que portan los protagonistas han sido creados a partir de modelos reales, y modificados para darles un aire más futurista. Sin embargo, siguen conservando su aspecto rudimentario, pues los programadores no querían alejarse demasiado de la realidad. Nada de pistolas de energía ni similares.

MANHUNT

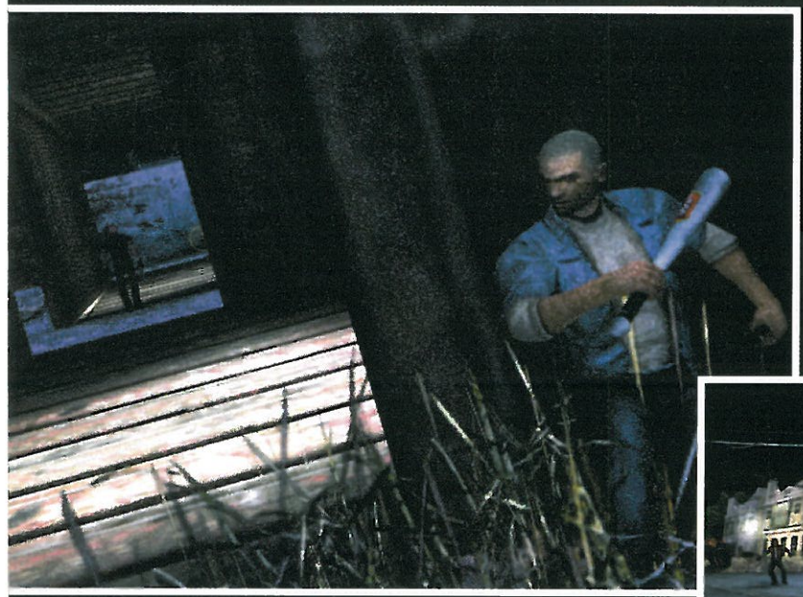


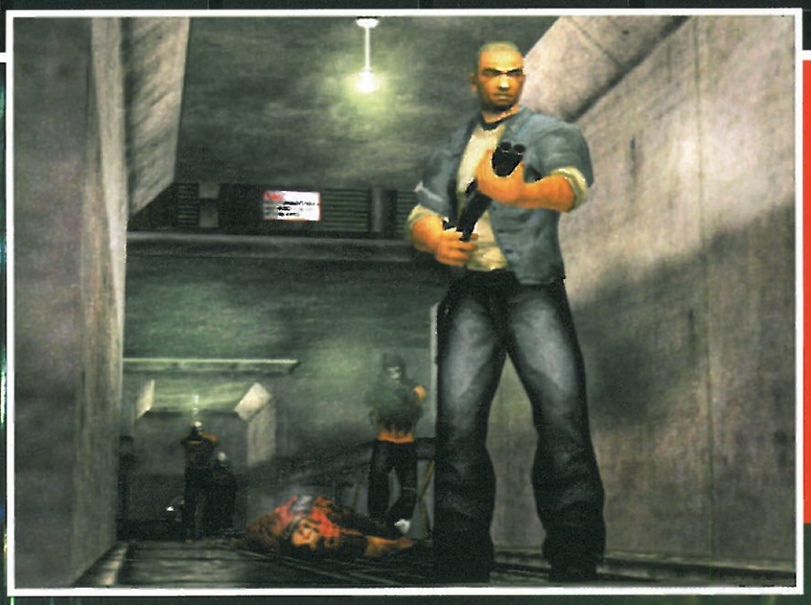
DALES CAZA... O SERÁS CAZADO

>> Nemesis

Asistimos en Londres a la presentación del juego más violento, terrorífico, intenso... y polémico del año

Con una parafernalia más modesta que la utilizada en la presentación de **Nueva York**, pero con la importante novedad de permitir jugar con ***Manhunt***, **Rockstar North** invitó a algunos periodistas españoles a experimentar en **Londres** la contundencia de su nuevo y esperado lanzamiento para **PS2**. Inspirándose en el clásico tema de la caza del hombre (que ha dado origen a numerosas películas, desde *El Malvado Zaroff* a *Blanco Humano*), **Rockstar** narra en ***Manhunt*** la historia de un condenado a muerte que despierta de su supuesta ejecución para convertirse en la presa, el trofeo de un macabro *Reality Show*. A través de descampados y almacenes abandonados, bandas de psicópatas le perseguirán sin descanso para darle caza y su única ayuda consistirá en un diminuto auricular desde el que recibirá instrucciones de un misterioso hombre apodado «El Director». Sin otra cosa que perder más que su propia vida, el protagonista de ***Manhunt***, **James Earl Cash**, se dedicará a emboscar y ejecutar a aquellos que pretenden darle caza con la mayor contundencia imaginable. Barras de hierro, machetes, escopetas... Hasta una inocente bolsa de plástico se con-





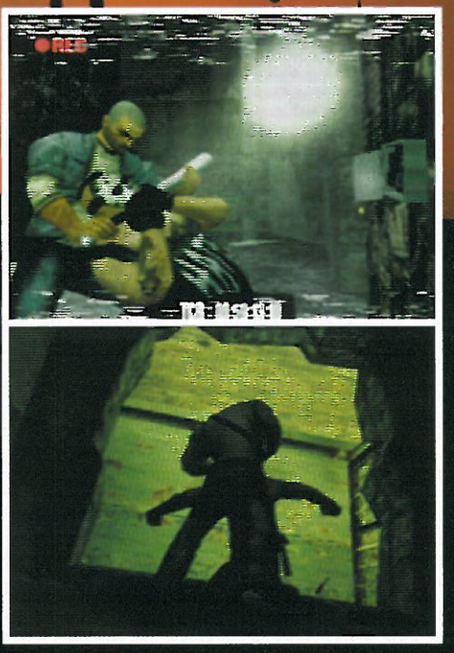
Consigue un arma de fuego y se invertirán los papeles. La presa se convertirá en cazador y las cabezas volarán por los aires como piñatas bajo el plomo de la escopeta.

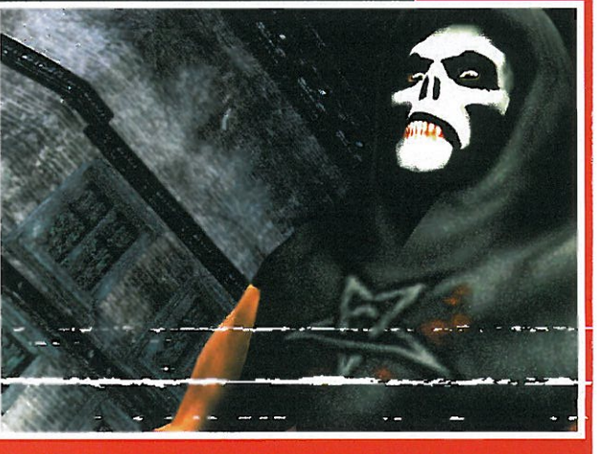
vertirá en un arma letal en las manos de **Cash**, decidido a no ser un espectador pasivo de esta macabra odisea. Además de por su descarnizada violencia, ***Manhunt*** disparará el ritmo cardíaco de los usuarios de **PS2** con su intensa acción y la creciente tensión producida por una crispante banda sonora, concebida con un sólo propósito: angustiar al jugador. ***Manhunt*** va mas allá de todo lo visto en el género de infiltración (*MGS*, *Splinter Cell*), haciendo que la ya clásica regla de no hacer ruido para alertar al enemigo se extienda tanto al protago-

//Rockstar propone una violenta caza al hombre//

LA MUERTE COMO ESPECTÁCULO

La mejor forma de acabar con un enemigo es cogerle desprevenido. En ***Manhunt*** serás testigo de las secuencias de muerte más impactantes de la historia de los videojuegos. Dependiendo del arma utilizada, mayor será la carnicería. Desde decapitaciones a la asfixia.

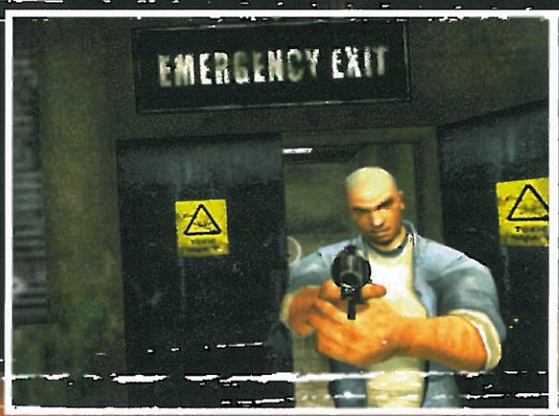


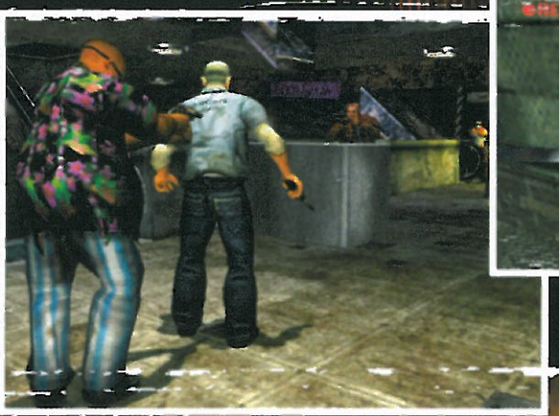


▶ nista como a los «colgados» que lo persiguen. Si no haces ruido, ellos no podrán detectarte; pero si ellos no lo hacen, tú tampoco serás capaz de detectar su posición. Esto dará origen a mil sustos y situaciones sin otra salida aparente que la huida frenética en busca de la protección que brinda la oscuridad. Como en *The Warriors* (la legendaria película dirigida en los 70 por **Walter Hill**), **Cash** irá atravesando los territorios de nuevas bandas callejeras, cada vez más numerosas y agresivas. El impactante aspecto visual de ***Manhunt*** está inspirado en filmes como *8 mm.* o *La Escalera de Jacob*, y ofrece una imagen granulada alternada con secuencias que parecen rodadas con una cámara casera de 8mm. Esta opresiva estética, unida a la violencia de las imágenes hace de ***Manhunt*** una experiencia mucho más terrorífica que cualquier *Resident Evil*, no apta para todos los estómagos. Eso sí, los que lo aguanten se lo pasarán en grande.

Como en las grabaciones caseras en 8 mm., muchas secuencias de Manhunt incluyen rayas de tracking y un contador de tiempo.

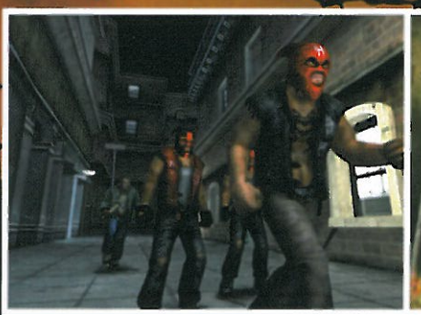
//Sólo los mayores de 18 podrán jugar con Manhunt//

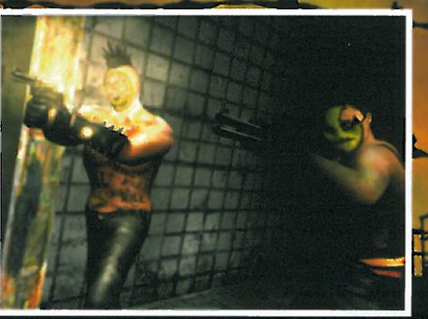




¡VIVA LA BANDA... CALLEJERA!

En su odisea por escapar vivo, **Cash** visitará los territorios de numerosas bandas callejeras, cada vez más violentas y numerosas. En algunas fases sólo se le pedirá atravesar el territorio, pero en otras tendrá incluso que liquidar al cabecilla para poder seguir adelante.





ALOHA TAMBIÉN SIGNIFICA ADIOS.

Pearl Harbor. Domingo 7 de Diciembre, 1941.

Soldado, bienvenido al paraíso.
Defiende tu vida a bordo del USS California mientras el buque se desintegra a tu alrededor. Si eres capas de sobrevivir, te embarcaras en una serie de pesadillas encadenadas que te llevaran de isla en isla desde Guadalcanal a Filipinas.

TÚ NO JUEGAS, TE ALISTAS™.

12+
www.pegi.info

EA GAMES
Challenge Everything
www.moh.ea.com

XBOX GAMECUBE GAME BOY ADVANCE PlayStation 2

DANI3PO

X03

It's good to play together

Los pasados días 16 y 17 de septiembre tuvo lugar en Niza, por tercer año consecutivo, la presentación europea de la línea de títulos de la consola de Microsoft

B.C.

Además de *Fable*, **Peter Molyneux** presentó un título de acción y plataformas ambientado en la época prehistórica. En él, controlamos por completo a un pequeño poblado de cavernícolas que debe abrirse paso en la dura vida que se les presenta. Según avancemos se nos irán uniendo nuevos componentes, cada uno con diferentes habilidades.

HALO 2

Una vez más, ayuda al Master Chief a impedir la invasión alienígena.

Aunque no se presentó gran cosa del título más esperado por todos los compradores de **Xbox**, al menos los programadores de **Bungie** revelaron algunas nuevas imágenes donde pudimos ver el diseño de los enemigos, que siguen siendo los alienígenas *Covenant*. En esta ocasión la acción se traslada a nuestro planeta y una vez más el protagonista (*Master Chief*) deberá impedir la invasión. La estrella de esta continuación será el juego multijugador a través de **Xbox Live**, que nos permitirá vivir la aventura completa cooperando con otros jugadores, aparte del tradicional modo *Deathmatch*. El motor gráfico es básicamente el mismo, aunque los entornos son mucho más espectaculares y se encuentran más poblados. Aún tendremos que esperar hasta el primer cuarto del año próximo para poder disfrutar de la continuación de *Halo*.

LA AMENAZA ALIENÍGENA
Este es el nuevo aspecto de los guardias de elite de la raza Covenant, los mayores enemigos del Master Chief.

SUDEKI

El RPG de **Climax Solent** estuvo presente en el **X03** con una versión ligeramente más avanzada a la que vimos en la visita a sus estudios. La fecha de lanzamiento se ha retrasado hasta primavera del año que viene. Todo apunta a que será un auténtico *crack*.

RALLISPORT CHALLENGE 2

La continuación de uno de los estandartes del género de conducción para **Xbox** fue una de las mayores sorpresas del *show* y también uno de los títulos que más alabanzas se llevó. Enmarcado en la nueva serie *XSN Sports*, llegará en la primavera del año próximo. Presentará un nuevo y espectacular motor gráfico y la posibilidad de jugar a través de **Internet** mediante **Xbox Live**.

Los efectos de luz, barro y polvo son de lo más conseguido.

AMPED 2

Estas navidades verá la luz en **España** la continuación del *arcade* de *snowboard* producido por **Microsoft Studios**. Esta nueva entrega supera a su antecesora en número de trazados, competidores y en calidad gráfica, amén de las posibilidades de **Internet**.

La fiesta previa a la presentación se desarrolló en una playa cercana a Niza. La perspectiva desde este bello lugar por la noche era impresionante.

CRIATURAS
La princesa protagonista de ***Kameo*** será ayudada por 12 bestias

KAMEO

Los programadores de **Rare** mostraron imágenes de una versión al 50% de desarrollo de su título estrella para **Xbox**. El juego ha evolucionado de un clon de *Pokémon* a una aventura en la que podremos transformarnos en un total de hasta doce criaturas diferentes, cada una con sus habilidades propias y a cual más extraña de todas ellas.

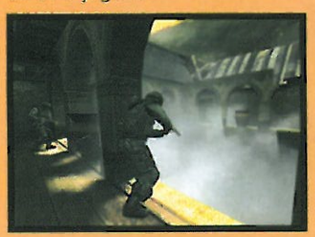
TRUE FANTASY ONLINE

El MMORPG de **Level-5** (creadores de la saga *Dark Cloud*) verá la luz en **Japón** próximamente, aunque aún no hay fecha de lanzamiento en **Europa**. Será uno de los primeros juegos de este tipo en permitir la comunicación a través del *Xbox Live Communicator*. Podrán participar cientos de jugadores.

El aspecto de los personajes recuerda a los de Dark Chronicle, anterior trabajo de Level-5.

COUNTERSTRIKE

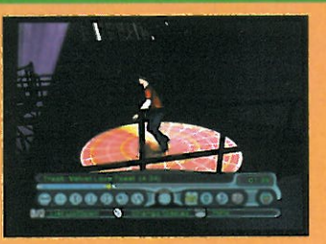
El título más jugado en **Internet** llegará en exclusiva a **Xbox** estas próximas navidades. Hasta 16 jugadores podrán competir a través de la red y comunicarse mediante el *Headset* de **Microsoft**. Será la versión más avanzada gráficamente y también incluirá un modo para un solo jugador.



FABLE

El título estrella de **Peter Molyneux** presentó una versión totalmente jugable. Pudimos ver el sistema de combates, muy similar al de la saga *Zelda*, y todas las posibilidades que ofrecerá este genial juego de rol. El jugador determinará la apariencia del personaje, su comportamiento e incluso su moralidad. Podrá formar una familia, ser un héroe solitario o un villano.

El jugador podrá decidir los tatuajes y cicatrices que llevará su héroe.

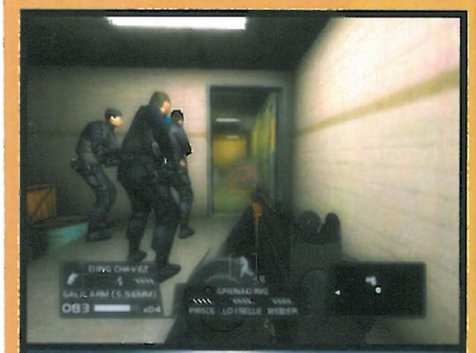


MUSIC MIXER

Este nuevo lanzamiento de **Microsoft** incluirá la posibilidad de crear nuestras propias bases musicales, mezclarlas y añadirlas efectos, utilizar la función de *Karaoke* vía **Intenet** y conectar la consola a un **PC** para compartir información.

RAINBOW SIX 3

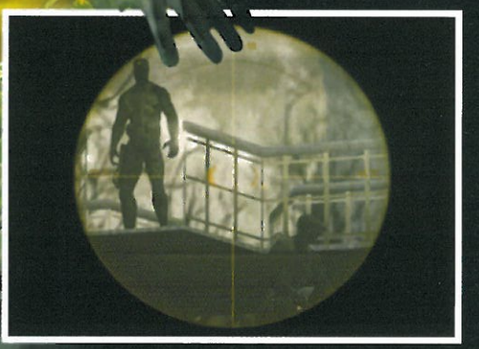
Un nuevo título de **Ubi Soft** con la licencia del escritor **Tom Clancy**. En esta ocasión controlamos a un grupo de agentes operativos especiales que realizan misiones por todo el mundo, desde **Londres** a las **Islas Caimán**, pasando por **Rio de Janeiro**. Su cometido será, bajo una perspectiva en primera persona desde la que podremos dar órdenes a nuestros compañeros, acabar con el plan de un megalómano que pretende acabar con la raza humana. Disfrutará de todas las opciones de juego disponibles a través de *Xbox Live*.



SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

Sam Fisher vuelve, y esta vez estará acompañado de todo un equipo de compañeros de misión.

El órdago del show corrió a cargo de **Ubi Soft**. Aunque en su segunda visita a las consolas **Sam Fisher** aparecerá casi simultáneamente en todas ellas, será uno de los juegos que más potenciará **Microsoft** en la próxima campaña. Su mayor innovación será la opción de jugar *On-line* a través del sevicio de suscripción de *Xbox Live*. De esta forma se convertirá en el primer juego de espionaje táctico y acción con opción multijugador. Por supuesto, también tendrá toda una serie de misiones ambientadas en todo el mundo para jugar en solitario, y una nuevo y enrevesado argumento ideado por la mente de **Tom Clancy**.



DEUS EX: INVISIBLE WAR

La secuela de *Deus Ex* vuelve a combinar elementos de acción, aventura y RPG bajo una perspectiva en primera persona. Será exclusivo para **Xbox**, y de nuevo encarnaremos a un agente genéticamente mejorado

FULL SPECTRUM WARRIOR

Otro de los bombazos de la presentación. Creado para el entrenamiento del ejército norteamericano, en él controlamos a un escuadrón de infantería ligera en su labor de «pacificación» de un ficticio país de Oriente Medio. Será exclusivo para la consola de **Microsoft**, y se ha respetado hasta el más mínimo detalle para lograr que la experiencia sea lo más cercana a la realidad posible, haciéndolo complejo y lleno de posibilidades de acción.

Si siempre te gustaron expresiones como «libertad duradera» o «daños colaterales», en FSW te sentirás como Pedro por su casa.

RACE DRIVER 2

En una presentación a puerta cerrada **Codemasters** presentó la nueva entrega de su saga de simuladores automovilísticos, también exclusivo para **Xbox**. 35 vehículos nuevos y un impresionante motor de colisiones, además de *Xbox Live* son sus grandes bazas.

Enseña a tus amigos lo que es arte de verdad en las calles de Florencia.

BIZARRE CREATIONS

Microsoft game studios

Impresiónales a todos. Project Gotham Racing™2 es lo último en carreras. Reta a quien quieras, dónde quieras en Xbox *Live*™ y enséñales quién eres tú. En PGR™2 demostrarás tu estilo y conducirás a toda velocidad, por igual. Y con los coches que hay para elegir, no tienes excusa. Incluye el Ferrari Enzo y más de 100 coches entre los más deseados del mundo con los que jugártela, ganar puntos Kudos y subir puestos en la clasificación. Acelera a todo gas por las calles de más de cien circuitos distintos en 10 ciudades internacionales muy reales, entre otras Sidney, Chicago, Barcelona y Moscú. Con PGR™2, ganar nunca ha estado tan bien visto.

XBOX LIVE

PROJECT GOTHAM RACING 2

XBOX

it's good to play together

www.xbox.com/pgr2

Ferrari, Enzo Ferrari, todos los logos asociados, y los diseños distintivos de Enzo Ferrari son marcas registradas de Ferrari S.p.A. Saleen bajo licencia de Microsoft Corporation. Con licencia de Dr.Ing.h.c.F. Porsche AG bajo ciertas patentes. Porsche, El escudo Porsche, 911, Carrera, RS, Boxster y Cayenne son marcas registradas de Dr Ing.h.c.F. Porsche AG. 2003 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, el logo Microsoft Games Studio, Xbox, Xbox Live y los logos Xbox son marcas registradas o bien marcas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países. Los nombres de productos y compañías reales aquí mencionados pueden ser marcas registradas de sus respectivos dueños.

Ferrari

SALEEN

BREAKDOWN

También a puerta cerrada **Namco** presentó ***Breakdown***, una original aventura de acción que se desarrolla íntegramente en primera persona, incluso durante los combates cuerpo a cuerpo. En ellos veremos exactamente lo que el protagonista. También podremos manejar armas de fuego, y nuestro objetivo será escapar de un laboratorio donde tienen retenido al protagonista, **Derrick Cole**. Nuestros enemigos serán creaciones humanas genéticamente modificadas con un aspecto realmente amenazador. En todo momento contaremos con la ayuda de una chica llamada **Alex**. También será exclusivo.

NINJA GAIDEN

El creador de *Ninja Gaiden* presentó la primera versión jugable de la actualización de la saga clásica de **Tecmo**. El **Team Ninja** (creador de la saga *Dead Or Alive*) ha realizado un frenético arcade de acción en el que controlamos a **Ryu Hayabusa** (que también aparece en la serie de juegos de lucha de las neumáticas chicas) a través de impresionantes escenarios plagados de enemigos infernales. **Ryu** podrá pelear cuerpo a cuerpo, utilizar su famosa espada y realizar todo tipo de ataques especiales y magias. Además será compatible con *Xbox Live* (aunque no está claro si se podrá jugar en red o sólo permitirá descargar contenido). Por último, mencionar que incluye también los tres juegos clásicos que aparecieron en **NES** en la década de los ochenta.

El nivel de dificultad, según comentó su creador, será bastante más elevado de lo normal en estos juegos.

MOLA SER NINJA Puedes utilizar espadas de verdad, taparte el rostro, visitar alcantarillas y acostarte tarde

STARCRAFT: GHOST

El juego de acción táctica de los creadores de *Diablo* y *Warcraft* calienta motores para su lanzamiento a comienzos de 2004. La versión jugable del ***X03*** nos dejó impresionados por sus posibilidades.

DEAD OR ALIVE ONLINE

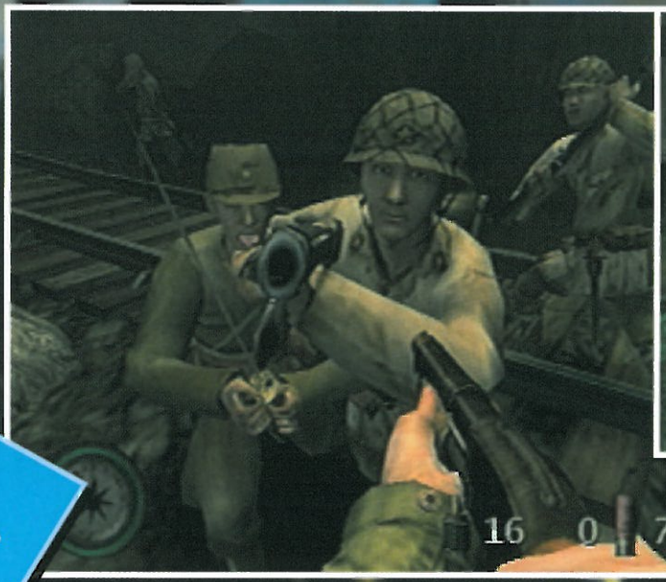
El Team Ninja vuelve a la carga con una nueva entrega de su saga de juegos de lucha, que es en realidad una compilación de *Dead Or Alive* 1 y 2. El título incluirá gráficos notablemente mejorados con respecto a los originales. Su mayor baza es la incorporación del juego a través de internet mediante *Xbox Live*. Podrás enfrentarte a adversarios de cualquier parte del globo y demostrar quién es el mejor.

Las chicas más recauchutadas de la historia de los videojuegos de lucha vuelven a por más. Se quedaron con ganas.

STEEL BATTALION: LINE OF CONTACT

La actualización del simulador de *mechas* de **Capcom** más completo y complejo del mercado (en parte gracias al aparatoso mando con el que se controla) incorporará juego en red a través de *Xbox Live*.

JAK II
EL RENEGADO
Jak ha vuelto. Y ahora busca venganza.
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE PRESENTA JAK DAXTER SAMOS KEIRA BARÓN PRAXIS TORN ASHLIN KREW SIG
UNA PRODUCCIÓN NAUGHTY DOG "JAK II, EL RENEGADO" BASADA EN PERSONAJES CREADOS POR JASON RUBIN Y ANDY GAVIN RESPONSABLE ARTÍSTICO Y DE ANIMACIÓN JASON RUBIN RESPONSABLE DE PROGRAMACIÓN ANDY GAVIN
DIRECTOR DEL JUEGO EVAN WELLS DIRECTOR CREATIVO E. DANIEL AREY DIRECTOR DE PROGRAMACIÓN STEPHEN WHITE DIRECTOR DE ARTE, DISEÑO DE PRODUCCIÓN Y ANIMACIÓN BOB RAFEI
NAUGHTY DOG ESCRITA POR JASON RUBIN DIRIGIDA POR ANDY GAVIN EXCLUSIVO PARA PlayStation 2
WWW.JAK2ELRENEGADO.COM
PlayStation 2
http: //es.playstation.com
Estreno mundial 15 de octubre.
Jak II is a trademarks of Sony Computer Entertainment America Inc. © 2003 Sony Computer Entertainment America. Published by Sony Computer Entertainment Europe. developed by Naugty Dog. TM/A



¡BANZAI!
La ferocidad de las tropas japonesas les convierte en enemigos mucho más peligrosos que los alemanes de *Frontline*.

En la cuarta misión deberás liberar un campo de prisioneros.

Y el océano Pacífico se tiñó de sangre...

Medal Of Honor Rising Sun

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EALA País > Estados Unidos

El 7 de diciembre de 1941, sin la previa declaración de guerra, el ejército imperial japonés atacó **Pearl Harbor** e introdujo a **EE.UU.** en el conflicto militar más importante del siglo: la Segunda Guerra Mundial. Aquel día de infamia (en palabras del presidente **Roosevelt**), ha sido minuciosamente recreado por **Electronic Arts** para componer el prólogo, la primera misión de este nuevo *Medal Of Honor*, que abandona el frente europeo para reproducir otra contienda no menos decisiva: El Pacífico. La *werhmach* (el ejército alemán) ha dado paso a las feroces tropas japonesas a lo largo de diez extensas misiones (cada una de ellas dura lo que tres juntas de *MOH Frontline*) de puro delirio *shooter*, que te llevarán a vivir en primera línea de fuego el ataque de **Pearl Harbo**r, la toma de **Filipinas** o la incursión en **Guadalcanal**. ***Rising Sun*** es la primera parte de un ambicioso proyecto de **EALA** que tendrá su culminación en el siguiente *MOH* para **PS2**. Ambos títulos narrarán de forma paralela las vivencias de los hermanos **Griffin**. **Joe** (el mayor) es el protagonista de ***Rising Sun***, un curtido marine que soportará una dura campaña en la jungla del Sureste asiático. Atrás han quedado los edificios en ruinas y la campiña holandesa de *MOH Frontline*. En ***Rising Sun***

Rising Sun *y el próximo MOH narrarán la historia paralela de los hermanos Griffin.*

La huella del cine bélico

La supervisión de la *Medal Of Honor Society* garantiza el mayor respeto y fidelidad respecto al conflicto histórico, aunque eso no ha impedido que **EALA** realice un pequeño homenaje a famosas películas inspiradas en el Pacífico. En ***Rising Sun*** encontrarás referencias a **Pearl Harbor** (el filme de **Michael Bay**) o a *El Puente Sobre el Río Kwai* de **David Lean**.

PEARL HARBOR
Salta de la litera y corre a la cubierta antes de que los Zeros revienten tu barco

OBJETOS
En ***Medal Of Honor Rising Sun*** no todo consiste en disparar a lo primero que se mueva. Tendrás que aprender a utilizar objetos como el extintor o el machete para poder abrirte camino en el juego o descubrir rutas alternativas. El esfuerzo merecerá la pena...

UN VEHÍCULO MUY PECULIAR
Uno de esas rutas alternativas te conducirá hasta uno de los vehículos más originales vistos hasta la fecha en la saga *MOH*: un elefante. La potente ametralladora instalada en la cesta de su lomo convierte a este paquidermo en un arma tan letal como un tanque.

Los japoneses están escondidos en los lugares más recónditos de la jungla. Mira bien donde pisas.

tendrás que aprender a discernir la sombra del enemigo entre la vegetación y la espesa niebla de la jungla. Y a reaccionar a tiempo antes de ser atravesado por la *katana* de un oficial nipón. Más intenso que su predecesor (y mucho más difícil), esta nueva entrega es un espectacular marco de presentación de las nuevas rutinas gráficas ideadas por los programadores de **EALA**. La primera fase, el bombardeo de **Pearl Harbor**, hace que el desembarco de *MOH Frontline* parezca un tranquilo día de playa. Pero ***Rising Sun*** es mucho más que gráficos espectaculares. Ofrece acción sin descanso, una impecable recreación histórica (de nuevo bajo la supervisión de *Dale Dye* y la *Medal Of Honor Society*), e incluirá (en exclusiva para **PS2**) un modo multijugador *On-line* que te brindará meses de diversión dando caza a tus amigos. **NEMESIS**

En la segunda misión tendrás que ralentizar lo más posible la toma de Filipinas por parte del ejército imperial japonés.

CÁMARAS

Las cámaras son ahora fijas para dotar de un aire más dinámico a la acción

Los «Pilares de Nosgoth» siguen siendo el eje de toda la desolada tierra en la que se desarrolla la acción del juego.

En el mundo espectral Raziel podrá avanzar por caminos bloqueados.

La «Segadora de Almas» de Raziel es el arma más efectiva y espectacular del juego.

Género > Aventura/Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Eidos Programador > Crystal Dynamics País > Estados Unidos

Tras jugar durante algunas horas a la nueva producción de **Crystal Dynamics**, comprendemos perfectamente la decisión de **Eidos** de encargar los próximos capítulos de la saga *Tomb Raider* a estos programadores. Y es que han logrado con esta nueva entrega para **PlayStation 2** y **Xbox** revitalizar una saga que ya daba muestras de agotamiento. El anterior juego de esta serie, *Blood Omen 2* (protagonizado por **Kain**), no estaba a la altura de las mejores producciones para los 128 *bits* y las andanzas de **Raziel** en **PS2** pasaron sin pena ni gloria. Afortunadamente, sus creadores han tenido la genial idea de unir a estos dos acérrimos enemigos en un solo título, aunque respetando las características y el sistema de juego de cada uno de ellos. Como reza la publicidad del título, «nuestra mayor esperanza es nuestra peor pesadilla». Y es que **Raziel** y **Kain**, los dos vampiros protagonistas de la saga, unen sus fuerzas (aunque por separado) para acabar con una amenaza mucho mayor que ellos mismos, **Hylden**. Tomando el control alternativamente, las desoladas tierras de *Nosgoth* (cuyos parajes se han representado con una belleza impresionante) serán testigos una vez más de una aventura en tercera persona con mayores dosis de acción que anteriores títulos. Los combates son ahora mucho más espectaculares y cuentan con grandes posibilidades, recordando bastante a los que encontrábamos en *Devil May Cry*. Una de las mayores noveda-

//Por primera vez Raziel y Kain unen sus fuerzas//

Legacy Of Kain: Defiance

Raziel y Kain vuelven a surcar las tierras de Nosgoth, esta vez unidos por el destino

Telequinésis

Gracias a sus poderes mentales, tanto **Raziel** como **Kain** podrán mover objetos y enemigos con la mente. A veces esta característica será imprescindible para avanzar en la aventura, pues nos permitirá abrir nuevos caminos al derribar determinados objetos. Las «maldades» a las que podremos someter a los enemigos son de lo más espectacular.

Al pulsar un botón podremos enviar a los enemigos al aire y, una vez allí, propinarles una combinación de golpes.

Unos de los enemigos más originales son las sombras, de las que no podremos absorber la energía.

AGUA MORTAL
Una de las pocas debilidades de **Kain** es el líquido elemento. Cae en él y serás historia.

COMO EL HUMO
Kain también podrá efectuar un movimiento de evasión en el que se transforma en niebla.

ENEMIGOS
Las hordas de **Hylden** cuentan con magos poderosos que nos lo pondrán difícil.

des son los poderes telequinéticos de los protagonistas. Podrán elevar a un enemigo en el aire y lanzarle en cualquier dirección, incluso utilizar partes del escenario contra ellos (como, por ejemplo, lanzarles contra objetos puntiagudos). La sed de sangre vuelve a estar presente. **Kain** podrá chupar el fluido de la vida de los enemigos a distancia, o bien hacerlo por el tradicional método del «mordisco en la yugular». Esto será imprescindible, ya que su energía irá decreciendo poco a poco. Su arma, la «segadora de almas», también necesitará energía para crecer. Por su parte, **Raziel** sigue alimentándose de las almas de sus enemigos y cuenta con la posibilidad de transportarse entre el mundo «etéreo» de las sombras y el material. Dos juegos en uno, con todo el saber hacer de los programadores en cuanto a argumento y ambientación. **DANI3PO**

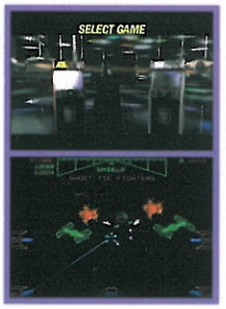
Star Wars Rebel Strike

Factor 5 logra lo imposible: superar a R. Leader

R.S. es el primer juego en ofrecer secuencias de la trilogía clásica.

Coin-ops

Desbloquea nuevas misiones y podrás acceder a las recreativas clásicas de *SW*. De momento, hemos encontrado dos...



Utiliza un AT-ST para destruir las fuerzas imperiales en el bosque de Endor.

Sal del vehículo y combate a pie en escenarios tan reconocibles como Yavin IV o La Estrella de la Muerte.

La persecución en Speeder Bike a través de Endor es uno de los platos fuertes de R.S.

Género > Shoot'em-up Formato > Mini DVD-ROM Compañía > LucasArts Programador > Factor 5 País > EE.UU.

¡2 JUEGOS EN UNO! ***Rebel Strike*** incluye de regalo el *Rogue Leader* para jugarlo en modo cooperativo

Tras disfrutar el mes pasado de una inestable pero reveladora versión *alpha*, ha llegado a nuestra redacción una *beta* casi definitiva de ***Rebel Strike*** con la que hemos podido disfrutar al fin de las incontables maravillas que encierra la nueva obra maestra de **Factor 5**. Tal y como adelantamos, incluye las tres recreativas legendarias de *SW* (de momento sólo hemos accedido a dos), secuencias de vídeo con calidad DivX de la trilogía clásica y el *Rogue Leader* enterito para jugar en modo cooperativo, al margen de los nuevos y emocionantes niveles que ofrece ***Rebel Strike***. Por primera vez podrás salir de los vehículos y combatir a pie, convirtiéndote en el protagonista de momentos inolvidables de la saga *Star Wars*; como el rescate de la Princesa **Leia** en la Estrella de la Muerte o la destrucción en *Hoth* de un AT-AT, con la simple ayuda de un cable, un sable láser y una granada termal. Aún faltan por incorporar algunos detalles, como el doblaje en castellano, pero por lo demás esta *beta* es un fiel reflejo de lo que nos esperará en ***Rebel Strike***: gráficos impresionantes (más detallados que los de *Rogue Leader*), una jugabilidad impecable, un ejército de extras ocultos y una total fidelidad hacia la saga *Star Wars*. Si sólo puedes comprarte un juego de **GameCube** estas navidades, ni lo dudes. ***Rebel Strike*** debe ser tu elección. ➡ NEMESIS

//Sin duda, estamos ante el juego del año para GC//

Ahórrate unos 100€ al comprar un pack Xbox Edición Limitada.

+

Y todo por sólo 229,99€

(incluye también dos meses de prueba de Xbox Live,
lo último en juegos de banda ancha)

it's good to play together

www.xbox.com

©2003 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Project Gotham Racing, Microsoft, logotipo de Xbox y los logotipos de Xbox son marcas registradas o registros de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o en otros países.

Nick podrá disparar desde el coche a cualquier objetivo.

La respuesta de Luxoflux a las obras maestras de Rockstar

True Crime
Streets of L.A.

Género > Acción/Aventura Formato > Mini DVD-ROM / DVD-ROM Compañía > Activision Programador > Luxoflux País > Estados Unidos

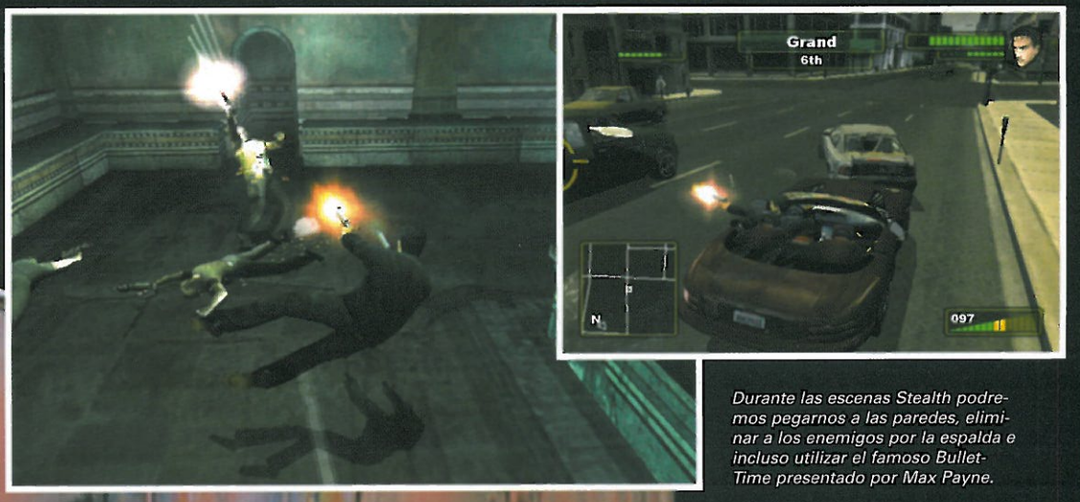
Tras la aparición de ***GTA3*** y *Vice City*, todos sabíamos que no tardarían en multiplicarse los títulos similares en el mercado; lo que nunca imaginamos es que algunos de ellos superasen en gráficos y posibilidades a las obras maestras de **Rockstar**. ***True Crime*** añade al género todos aquellos pequeños detalles que le faltaban a *GTA*; una ciudad real (nada menos que la gigantesca **Los Ángeles**), un sistema de lucha que no consiste en machacar un sólo botón de acción y un sistema de disparos trabajado con posibilidades de recarga, de apuntar con precisión y de realizar diversos movimientos con las armas en las manos. El desarrollo de ***True Crime*** nos colocará en una posición inédita en este tipo de juegos, ya que **Nick** (el protagonista del juego) es un defensor de la ley. Aún así, podremos romper tantas leyes como queramos aunque, dependiendo de nuestras acciones, nos convertiremos en «poli bueno» o «poli malo», influenciando así el comportamiento de algunos personajes y, por supuesto, el final del juego. El desarrollo de ***True Crime*** nos llevará a recorrer un total de 240 millas cuadradas de **Los Ángeles**, desde el **Downtown** hasta **Santa Mónica**, representado con un detalle pocas veces visto en un título de sus características. En nuestro deambu-

Conducción

Al igual que en *GTA*, podremos hacernos con cualquiera de los vehículos del juego para deambular por las calles de una ciudad de **Los Ángeles** plasmada en ***True Crime*** con una fidelidad impresionante.

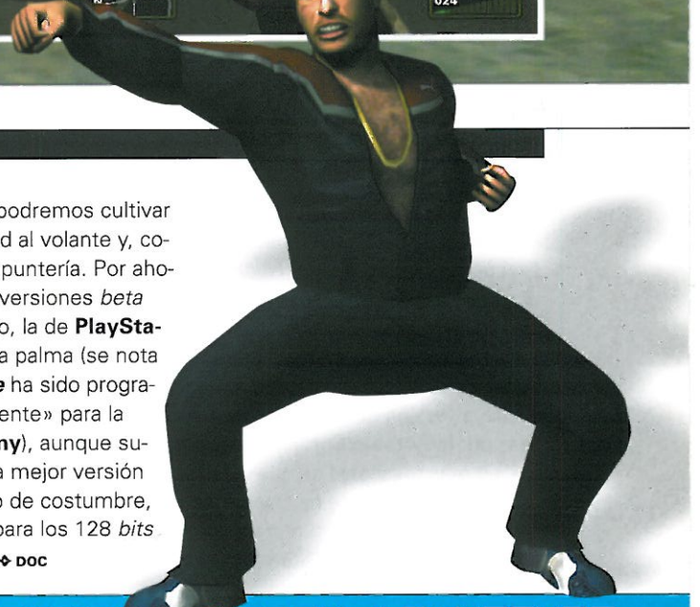
Artes Marciales

Una dura infancia en **Hong Kong** ha dotado a **Nick**, el protagonista del juego, de una gran habilidad con las artes marciales. El control en estas escenas y lo realista de los movimientos asemejan a ***True Crime*** a un buen juego de lucha. En los gimnasios 24/7 repartidos por la ciudad podremos aprender nuevos *combos* y golpes especiales.



Durante las escenas Stealth podremos pegarnos a las paredes, eliminar a los enemigos por la espalda e incluso utilizar el famoso Bullet-Time presentado por Max Payne.

LAS CALLES DE L.A.
Los grafistas de **Luxoflux** han utilizado cientos de fotografías por satélite para recrear **Los Ángeles**.



lar podremos ir resolviendo diferentes casos aleatorios que se suceden en medio de la calle (reyertas, tiroteos, robos, carreras ilegales, etc.); como policía podremos hacer casi todo, incluso registrar a cualquier peatón sospechoso y confiscarle las armas ilegales que lleve encima. Otro de los apartados que llaman la atención de ***True Crime*** es su sistema de lucha, tan trabajado y completo como el de cualquier *beat'em-up*. **Nick** puede atacar con puños, patadas, hacer llaves, *combos* e incluso golpes especiales que iremos aprendiendo en los «Dojos 24/7» repartidos por todo el escenario. También podremos cultivar nuestra habilidad al volante y, como no, nuestra puntería. Por ahora, de entre las versiones *beta* que hemos visto, la de **PlayStation 2** se lleva la palma (se nota que ***True Crime*** ha sido programado «nativamente» para la máquina de **Sony**), aunque suponemos que la mejor versión final será, como de costumbre, la programada para los 128 *bits* de **Microsoft**. ➡ DOC

//Su engine 3D supera con creces a los de la saga GTA//

The Hobbit

Un «Zelda» hecho a la medida del mundo de J.R.R. Tolkien

BILBO
El pequeño *Hobbit* se convertirá en un ladrón aventurero

De viaje

La fantástica aventura de **Bilbo** le conducirá por los parajes más peligrosos de la Tierra Media, aprendiendo a sobrevivir y convirtiéndose en una pieza clave para la compañía de enanos gracias a sus habilidades, su bastón, Dardo (la espada) y su puntería.

El juego se ciñe con fidelidad a la narración de Tolkien.

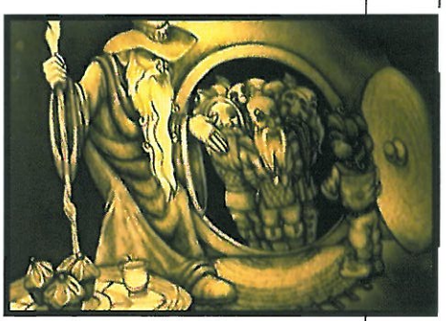
Gandalf el Gris será una fuente de sabiduría y apoyo constante, no dudes en seguir su consejo.

Género > Acción/Aventura Formato > DVD-ROM / Mini DVD-ROM Compañía > Vivendi Programador > Inevitable Ent. País > Estados Unidos

Han pasado muchos años desde que aquella mítica versión para **Spectrum** de *El Hobbit* nos introdujera en el fantástico mundo de la Tierra Media. Un abismo separa los gráficos de la aventura de **Melbourne House** y la nueva versión de *El Hobbit* realizada por **Inevitable Ent.** para **Sierra**. Lo más reseñable es que este grupo programador se ha inspirado en la saga *Zelda* para recrear las andanzas del joven **Bilbo Bolsón** en **PlayStation 2**, **Xbox** y **GameCube**. El apartado visual adquiere un ligero toque infantil, adecuado para el estilo del libro, con algunos escenarios realmente bellos aunque sin llegar a alcanzar nunca el preciosismo. Así nos veremos inmersos en el devenir de

//El juego de una historia inolvidable//

La Comarca, el país *Hobbit*, mientras que **Bilbo** se encarga de los preparativos para partir hacia la guarida del dragón **Smaug**. Una tarea en la que tendrá que combinar sabiamente su pericia para resolver *puzzles*, el uso de sus armas e incluso su habilidad para infiltrarse sigilosamente. Un esquema que se repetirá a lo largo de toda la aventura siguiendo la estructura de los capítulos de la novela de **Tolkien**. ➡ R. DREAMER



Los pasajes que no han tenido cabida se recrean en imágenes con tonos sepia.

PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE

¡ATENCIÓN SOCIO!

BENEFÍCIATE DE NUESTRA PROMOCIÓN

PROMOCIÓN MXJ

SÓLO PARA SOCIOS

Además, ser socio tiene sus ventajas: Bonos exclusivos, promocines, descuentos, torneos retringidos, y mucho más.

Y SI NO ERES SOCIO, ¿A QUÉ ESTÁS ESPERANDO?

ALCALÁ DE HENARES
C/ Mayor, 58
Tel.: 918 802 692
area51@confederacion.com

ALCOBENDAS
C/ Ramón Fernández Guisasola, 26
Tel.: 916 520 387
pegaso@confederacion.com

BARCELONA
C/ Diputació, 206
Tel.: 933 232 235
odyssey@confederacion.com

FUENGIROLA (Málaga)
Ed. Windsor Park
Av. Jesús Santos Rein, 19
Tel.: 952 666 663
memorycall@confederacion.com

GIRONA
C/ Emili Grahit, 63-67
Tel.: 972 224 729
rocket_factory@confederacion.com

IRÚN
C/ Luis Mariano, 7
Tel.: 943 635 293
warriors@confederacion.com

MADRID-Moncloa
C/ Meléndez Valdés, 54
Tel.: 915 500 250
deimos@confederacion.com

MADRID-Vallecas
Av. Mariana Pineda, 1
Tel.: 914 788 657
harkonnen@confederacion.com

MÁLAGA
Pº de los Tilos, 30
Tel.: 952 362 856
raptors@confederacion.com

SALAMANCA
C/ Vázquez Coronado, 8
Tel.: 923 270 464
metropolis@confederacion.com

NUEVAS FRANQUICIAS:

917 791 304

y expansion@confederacion.com

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE:

902 15 23 18

y

atencion_cliente@confederacion.com

BARCELONA
CC. Glories
Avda. Diagonal, 280
Tel.: 934 860 064
ueshiba_army@confederacion.com

LEGANÉS
C/ Mesones, 7
Tel.: 916 898 842
nigromantes@confederacion.com

MOTRIL
C.C. RADIO VISIÓN
C/ Nueva, 44
Tel.: 958 600 434 ext. 208
radi@confederacion.com

CASTELLÓN
Av. Rey Don Jaime, 43
Tel.: 964 340 053
solaris@confederacion.com

LOGROÑO
Avda. Doctor Múgica, 6
Tel.: 941 287 089
vastagos@confederacion.com

PAMPLONA
C/ Iturrama, 28 (trasera)
Tel.: 948 198 031
hackers@confederacion.com

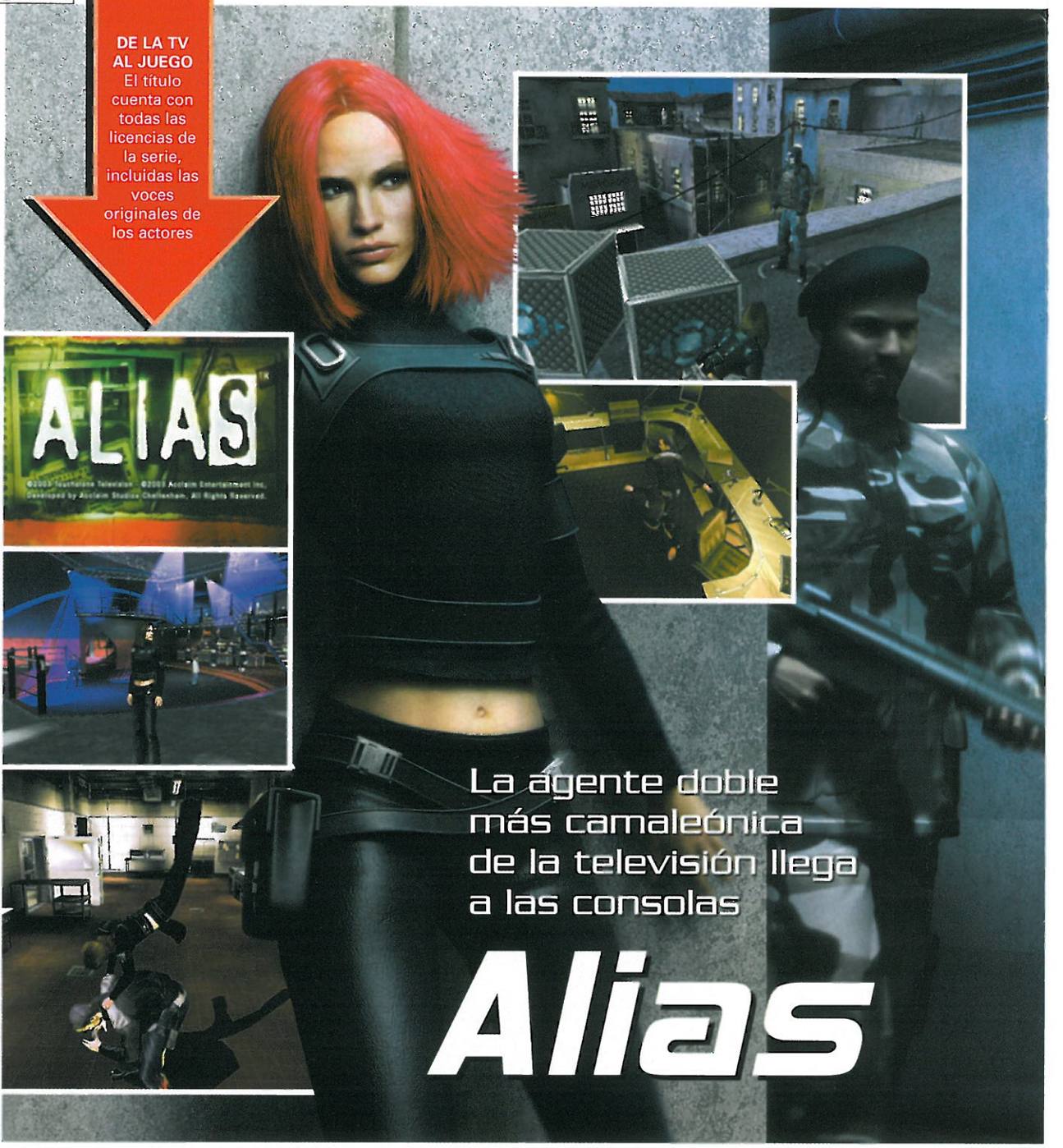
SAN SEBASTIÁN
Avda. Isabel II, 23
Tel.: 943 445 660
shogun@confederacion.com

ELCHE (Alicante)
C/ Alfonso XII, 20. Local B.
Tel.: 965 459 395
phobos@confederacion.com

MADRID-Callao
C/ Preciados, 34
Tel.: 915 238 011
recios@confederacion.com

PAMPLONA (Barañain)
Av. de Pamplona, 33
Tel.: 948 074 447
dock_bay@confederacion.com

DE LA TV AL JUEGO
El título cuenta con todas las licencias de la serie, incluidas las voces originales de los actores



Ingenios

Uno de los artilugios más útiles que podrá usar **Sydney** es el intercomunicador. Su compañero **Vaughn** le suministrará precisas instrucciones para que nunca se pierda.

La agente doble más camaleónica de la televisión llega a las consolas

Alias

Género > Aventura/Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Acclaim Programador > Studios Cheltenham País > Reino Unido

Sydney Bristow es la protagonista de **Alias**, la serie de televisión revelación durante las últimas temporadas en los **Estados Unidos**, y que recientemente hemos podido ver en Telecinco. Como si de una versión femenina de **James Bond** se tratara, **Sydney** (interpretada por la atlética **Jennifer Garner**) viaja por todo el mundo resolviendo las misiones más arriesgadas y haciendo uso tanto de sus habilidades con las artes marciales como de los ingenios de última tecnología que pone a su disposición una especie de «Q» achaparrado. El argumento gira en torno a una perversa organización internacional llamada SD-6, a la que **Sydney** pertenece pensando que trabajaba para el gobierno. Cuando se da cuenta de sus malignas actividades, se convierte en una agente doble para el servicio de inteligencia estadounidense.

Los entornos en los que se desarrolla el juego han sido recreados con todo lujo de detalles, desde el casino hasta una lujosa embajada.

Los encuentros con los enemigos serán el momento más espectacular y tenso del juego. Un error será fatal.

«Arreglá» pero informal

Sydney siempre llevará entre sus pertenencias varios conjuntos que podrá intercambiar en cualquier momento. Que hace frío, se pone un traje enterizo. Que va de fiesta, se pone un vestidito blanco y un gorro a juego. Que hace de científica, se planta una bata.

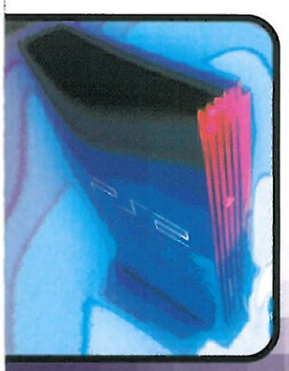
NO ESTÁS SOLA

Sydney contará con la ayuda de sus compañeros de la CIA y el S-D6

//Sydney busca venganza por el asesinato de su prometido//

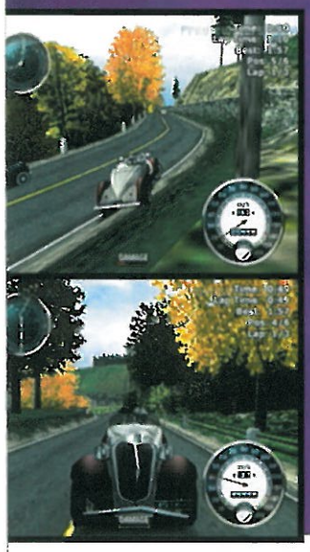
Además, cuando el mandamás del SD-6 ordena asesinar al prometido de la chica, esta se enfada considerablemente (ya sabemos lo que les gusta a las chicas pasar por la vicaría). Para el juego, los guionistas de la serie han creado un argumento original que se integra en la segunda temporada y resuelve algunos cabos sueltos de la misma. El desarrollo del este nuevo título de **Acclaim** es básicamente el de una aventura en tercera persona con grandes dosis de acción y momentos de infiltración a lo *MGS*.

Sydney deberá pasar desapercibida evitando a los enemigos y a las cámaras de vigilancia, pero si no le queda más remedio podrá emplear decenas de golpes diferentes, espectaculares movimientos de desarme y combos. Y por supuesto podrá manejar todas las armas que encuentre en su camino, así como emplear multitud de disfraces para pasar inadvertida durante las misiones del juego. **DANI3PO**



Bólidos de época

Uno de los extras más atractivos de ***Mafia*** consiste en la posibilidad de competir en carreras por el campo y la ciudad a bordo de auténticos bólidos de la década de los años 20/30.



Mafia

Revive los violentos años 30

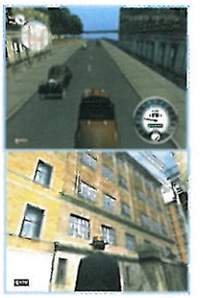
El protagonista de Mafia pasará de ser un simple taxista a convertirse en un verdadero mafioso.

ENEMIGO PÚBLICO Nº1

Roba vehículos, realiza extorsiones, liquida a los matones de la Familia rival....

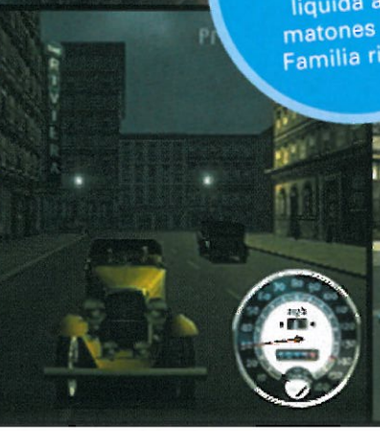
CRIMINAL ¿Y DECENTE?

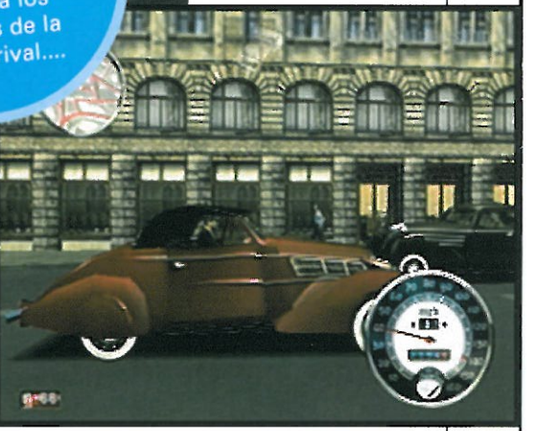
Aunque tiene su propio código moral, el prota de ***Mafia*** no dudará en disparar a la policía.



GRAN AMBIENTACIÓN

Mediante fotos de la época, los creadores de ***Mafia*** han construido una auténtica urbe de los años 30.

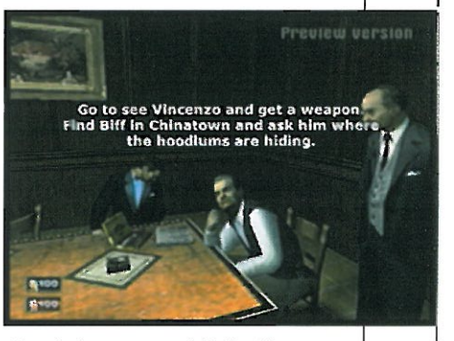




Género > Simulador de Gángster Formato > DVD-ROM Compañía > Gathering Programador > Illusion Softworks País > República Checa

//Tras su éxito en PC, Mafia llega a las consolas//

Imagina por un momento la mecánica de *GTA3*, trasladada a los convulsos años 30, en plena guerra entre familias mafiosas. ¿Prometedor, verdad? Así lo debieron pensar los checos **Illusion Softworks** cuando idearon y comercializaron la versión **PC** de *Mafia* la pasada temporada. Ahora, tras la excelente acogida, han decidido probar suerte con las consolas, en una trabajada adaptación que sacrifica al mínimo el potente entorno gráfico del original en su salto a **PS2**. El resultado, sobre todo en el apartado de las texturas, es realmente meritorio. *Mafia*, versión **PC**, requería un equipo realmente potente, pero en **PS2** todo discurre con relativa suavidad y gran detalle gráfico. Inspirándose en películas y fotos de la época, sus desarrolladores han creado una hipotética ciudad de 12 millas cuadradas donde el jugador desempeñará todo tipo de encargos de la «Familia»: robos, extorsiones, tiroteos con la policía... Todo ello con una gran ambientación. La época de los gángsters siempre ha dado mucho juego al Cine, ya era hora de que hiciera lo propio con los videojuegos. ➡ **NEMESIS**



Cumple los encargos de la Familia y podrás ascender posiciones...

PLAYSTATION 2 PS2

MOVILSPIDER.net

Pídelo por SMS al 7667 o en el 806.486.374

NOKIA - SAMSUNG - ERICSSON - SIEMENS - MOTOROLA - SONYERICSSON - ALCATEL - PHILIPS - SAGEM

PIROPOS

Envía simplemente PIROPO227 al 7667 y seduce con los mejores piropos que existen en la tierra!.
Prueba también con diferentes categorías: DISTANCIA, GRACIOSO, VERDE, FEA, etc...

Ejemplo: PIROPO227 VERDE

CHISTES

¿Aburrido? ¿Te hace un buen chiste para contar a tus amigos? Envía CHISTE227 al 7667 y al instante podrás reirte con tus amigos.
Prueba también las categorías: MACHISTA, LEPE, VERDE, etc...

Ejemplo: CHISTE227 VERDE

PESADILLA

PREPARATE, UNA NOCHE DE PESADILLA TE ESPERA...

JUEGO AVENTURAS

¿Podrás encontrar la salida del cementerio o morirás en el intento?

Pon a prueba tus nervios y envía PESA227 al 7667 para empezar la aventura.

Y YA SABES: Si lo consigues tienes un premio seguro.

INSULTOS

¿GANAS DE INSULTAR?
Envía INSULTO227 al 7667 y deja cortado al más chulillo con los insultos más ingeniosos.
Prueba también las categorías: TU MADRE, FEOS, INTELIGENCIA, etc...

Ejemplo: INSULTO227 TU MADRE

SALAS DE CHAT

Conoce un montón de gente nueva en nuestras salas de chat.
Hay salas de chat para todos los gustos como por ejemplo: Ligar con Chicos, Ligar con Chicas, Amistad, Imaginarium, Deportes, etc. etc. etc.

Para entrar envía ahora CHAT227 al 7667

Para ver todas las opciones envía CHAT227 ?

Licencia: SGAERMV&M/503/04/8014

Powered by Teamovil S.L.

IMAGENES

Como hacer un pedido

Por SMS (mensaje):
Envía IMAGEN227 y la referencia al 7667
Ejemplo: IMAGEN227 274664

Por TELÉFONO :
LLama al 806.486.374, marca la referencia y tu nº de móvil.

LOS MÁS DESTACADOS

Móviles compatibles: NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON

IMAGENES

Envía simplemente IMAGEN227 y la categoría o texto al 7667 y te enviaremos el mejor. Ejemplos:
IMAGEN227 SHIN CHAN | IMAGEN227 BANDERA

LOGOS

Envía simplemente LOGO227 y la categoría o texto al 7667 y te enviaremos el mejor. Ejemplos:
LOGO227 AMOR | LOGO227 COCHES

TONOS

Para pedir cualquier canción por SMS envía TONO227 NOMBRE-CANCION al 7667 o TONO227 INTERPRETE. Ejemplos:
TONO227 ZANARKAND | TONO227 EVANESCENCE

¡Ahora puedes pedir cualquier TONO, IMAGEN ó LOGO sin saber la referencia y en cualquier momento!

BUSCADOR

La manera más fácil de encontrar lo que buscas

MIPOSTAL

¡¡Crea tus propias imagenes!!

1. Elige una IMAGEN
2. Piensa en un TEXTO
3. Envía MIPOSTAL227 REF. IMAGEN Y TU TEXTO al 7667

Para recibir esta imagen envía MIPOSTAL227 1017 El Pocholo al 7667.

IMAGENES

TONOS

Como hacer un pedido

Por SMS (mensaje):
Envía TONO226 y la referencia al 7667
Ejemplo: TONO227 276512

Por TELÉFONO :
LLama al 806.486.374, marca la referencia y tu nº de móvil.

LOS MÁS DESTACADOS

1. Zanarkand - DANCE/TECHNO — Ref. 276512
2. 2 Fast 2 Furious (Act A Fool) - CINE — Ref. 277120
3. Shin Chan (Estribillo) - TELEVISIÓN — Ref. 276536
4. Bring Me To Life - BSO DAREDEVIL — Ref. 276637
5. Centenario Real Madrid - HIMNO — Ref. 276273

EXITOS TOP 40

277211 Rosa Y Espinas - POP NACIONAL
277238 No Es Lo Mismo - POP NACIONAL
277173 Going Under - ROCK INTERNACIO.
277339 Te Necesito - POP NACIONAL
277314 Tanto La Quería
277168 Grita! - OT2
277276 Down - RAP NACIONAL
277287 Caprichosa - POP NACIONAL
277252 El Viaje - POP NACIONAL
277253 Ying Yang - POP NACIONAL

CINE/TV

277138 Las Tapitas (Anuncio ONCE) - TV
275939 Terminato - CINE
277347 Los Hombres De Harrison - TV
276840 Embrujadas (How Soon Is Now?)-TV
275002 Misión Imposible - CINE
275950 Played A Live (Anuncio Frigo) - TV
277267 Yo El Vaquilla - CINE
275956 El Último Mohicano - CINE
276503 Bola De Dragón - TV
275574 El Exorcista (Tubular Bells) - CINE
276662 Heidi (Abuelito Dime Tú) - TV
277230 La Medusa Del Amor(Anuncio ONCE)
277227 La Bola De Cristal - TV
276830 Verano Azul - TV
277228 Ally McBeal - TV
275465 Rocky - CINE
275528 Friends - TV
277116 Curro Jiménez - TV
277216 El Submarino - CINE
275807 Mahna Mahna (Los Teleñecos) - TV
276822 Shin Chan (estrofa) - TV
277163 Jump Jump (Anun. Estrella Damm)
276295 El Bueno El Feo Y El Malo - CINE
275955 Braveheart - CINE
276264 La Muerte Tenía Un Precio - CINE
275891 Los Angeles De Charlie - TV
276617 8 Miles - CINE
275738 Blancanieves Y Los 7 Enanitos

POP/ROCK NACIONAL

277345 Sigo Mi Camino - OT2
277093 Son De Amores - POP
276246 Jesucristo García - ROCK
276838 La Madre De José - POP
277342 Volver A Disfrutar - POP
276302 Molinos De Viento - ROCK
276750 Jaleo - POP
276792 Bye Bye - POP
277140 Papi Chulo - POP
275544 Danza Del Fuego - ROCK
277242 Quiero Que Vuelva - OT2
277121 Boogie Boogie - POP
277340 Encontrarás - POP NACIONAL
277177 No Me Extraña Nada - POP
276808 Extrema Y Dura - ROCK
277240 El Abandonao - POP
277090 Ven Ven Ven - POP
277225 Busca Un Problema - POP
277157 Acéplame Así - OT2
277217 Entre Tú Y Yo - POP

POP/ROCK INTERNACIONAL

276384 Fear Of The Dark ROCK
277137 St. Anger - ROCK
276711 Somewhere I Belong - ROCK
277160 Crazy In Love - POP
277101 Satisfaction - ROCK

HIMNOS

275007 Himno Nacional De España
276666 El Novio De La Muerte (estrofa)
277210 Quinto Levanta Tira De La Manta
276700 La Internacional Comunista
275007 Himno Nacional De España
277288 El Novio De La Muerte (estribillo)
275063 Real Madrid
275061 Valencia F.C.
275638 A Las Barricadas
276022 Deportivo De La Coruña
275056 Real Sociedad De San Sebastián

DANCE/TECHNO

276270 Radical
276541 Scorpia
276558 Look At Me Now
277318 Saxo
276214 Flying Free
277270 Flying Free V.2
277316 Insomnia
276172 Stay With Me
277311 Falling High
277264 Touch Me
277202 Mr Vain 2003
276036 Anglia
277319 Shake It

VIDEOJUEGOS

277095 The Legend Of Zelda
276407 Crash Bandicoot
277321 Mortal Kombat
275530 Super Mario Bros.

LOGOS

Como hacer un pedido

Por SMS (mensaje):
Envía LOGO227 y la referencia al 7667
Ejemplo: LOGO227 270731

Por TELÉFONO :
LLama al 806.486.374, marca la referencia y tu nº de móvil.

NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON
SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON

MILOGO

¡¡Se original y crea tu propio logo!!

1. Piensa en un TEXTO.
2. Elige un TIPO DE LETRA.
3. Elige un ICONO (si quieres).
4. Envía MILOGO227 TEXTO REF. LETRA REF. ICONO al 7667

Ejemplo, si escribes:
MILOGO227 ALFREDO 112 315
y te envías al 7667.
← Recibes este fantástico logo
Para recibir solo un icono, envía MILOGO227 referencia
Ej.: MILOGO227 304 →

Tipos de letra

Normal 105	TERROR 112
101	CELTA 102
A Mano 106	Romano 109
Cursiva 103	ROBOT 107
Gotica 108	Bailando 110
Tuning 104	COMIC 111

Iconos

NOKIA: Los modelos que soportan logos, imágenes y tonos. TONOS, LOGOS e IMAGENES: ALCATEL (OT511, OT512, OT525 y OT715), ERICSSON (T39, T65 y T66), SAMSUNG (N500, N600, N620, N2188, S300, T100, T108, T408, V100 y V200 (logos solo como imagenes de mensaje)), SONYERICSSON (T68, T200, T300 y T600) y SIEMENS (A50, C45, S45, S55, C55, ME45, MS9). Sólo TONOS y LOGOS: ERICSSON (R520, T20e, T29s). Sólo TONOS: MOTOROLA (V50, V100, Timeport 250 y 260, C330, C350, Talkabout 191,192,193 y T720), SAGEM (todos los modelos), PHILIPS (casi todos los modelos) y SAMSUNG (N100 y N300). Con el encargo el usuario autoriza a Teamovil S.L. a enviarle publicidad. Para cancelación: info@teamovil.es o teléfono de atención al cliente 902 88 77 38. Powered by Teamovil S.L. Apdo. Correos 276, 03590 Altea. Precio por llamada: Red fija 1,08 Euros/min.(IVA incl.) - Red móvil 1,36 Euros/min. (IVA incl.). Coste SMS 0,90 Euros + IVA (2 mensajes necesarios para descargar Logos, Imagenes y Tonos)

NUEVO DESARROLLO
Los *Karts* se conducirán con 2 personajes a la vez

Mario Kart Double Dash

La famosa saga de conducción actualiza su desarrollo y su engine 3D

Modos

Junto al clásico *Mario GP*, que podrás jugar con otra persona en estilo *Versus* y Cooperativo, encontrarás el mítico y adictivo *Balloon Fight*. Todos los modos pueden jugarse en *split-screen* y en LAN (red local).

Mario y Luigi se convertirán en un auténtico equipo sobre ruedas en MKDD.

Trabajo en equipo

Tendremos que seleccionar a dos personajes que podremos intercambiar en cualquier momento de la carrera para poder llevar dos armas simultáneamente. Según el equipo y el vehículo escogido variarán las características, como resistencia o velocidad.

Género > Conducción Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Nintendo Programador > Nintendo País > Japón

Tras revivir algunas de las sagas más emblemáticas del universo **Nintendo**, **GameCube** recibe al fin la conversión del esperado *Mario Kart*. El título de conducción más famoso de esta casa llega a la última generación lúdica con un desarrollo muy similar a los anteriores *Mario Kart*, pero con alguna que otra novedad que afecta directamente a su jugabilidad. El sobrenombre ***Double Dash*** se corresponde con su original sistema de juego, que nos obligará a seleccionar a dos personajes que controlaremos simultáneamente durante las carreras, dándonos la oportunidad de cambiar entre uno y otro en cualquier momento (pudiendo recoger así un *item* con cada uno de ellos). La estructura de los circuitos ha sufrido grandísimos cambios con respecto a anteriores entregas y el desarrollo de las carreras se asemeja más al rally que a los *kart* tradicionales, con gigantescos saltos y vertiginosos cambios de rasante. En el terreno multijugador, donde siempre ha destacado la jugabilidad de *Mario Kart*, encontraremos varios modos de juego (incluido el adictivo *Balloon Fight*) para hasta cuatro personas a través de red local (LAN) y *split-screen*. A mediados de noviembre tendremos la oportunidad de disfrutar en nuestro país con el más divertido título de conducción para nuestra **GameCube**. ⇨ DOC

//El juego de conducción más divertido para GameCube//

Los escenarios están repletos de gigantescos saltos.

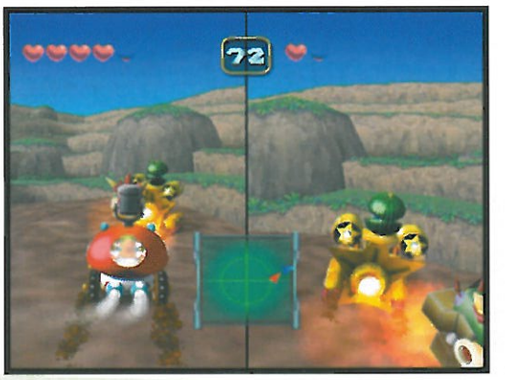
GAMECUBE NINTENDO GAMECUBE.

TABLERO EN 3D
Ahora el tablero de juego es tridimensional para poder determinar con precisión la posición.

LOS CLÁSICOS
Encontraremos alguna que otra prueba que recuerda a clásicos como *Donkey Kong 2*.

MODO HISTORIA
Un sólo jugador podrá jugar contra tres *Koopa* con el objetivo de llegar hasta el malvado **Bowser**.

//Mario Party 5 incluye más de 60 minijuegos//



GUIÑOS
Algunos niveles recuerdan a títulos como *Mario Kart* o *Wave Race*.

Mario, una vez más, se convierte en el rey de la fiesta

Mario Party 5

Género > Party Game Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Nintendo Programador > Hudson Soft País > Japón

Tras una temprana aparición en los 128 *bits* de **Nintendo**, la saga más indicada para disfrutar en compañía llegará a su quinta entrega en el comienzo del mes de diciembre. ***Mario Party 5*** repite su divertido y adictivo desarrollo, en el que tendrás que recorrer varios tableros como si de un juego de mesa se tratase, con el objetivo de recolectar el mayor número de estrellas y monedas, compitiendo con otros tres personajes controlados por personas o por la CPU. Después de cada una de las rondas, cuando los cuatro jugadores han realizado su tirada, tiene lugar uno de los más de 60 diferentes minijuegos que presenta el título creado por **Hudson**. El ganador del minijuego se hará con un determinado número de monedas que servirán para comprar más estrellas. Como novedad a la saga, se ha añadido un nuevo modo Historia, en el que un sólo jugador se enfrentará a tres *Koopa* con la misión de dar con el malvado *Bowser* y a nuevos minijuegos en los modos Duelo, Tradicional y «Todos contra Bowser». **Hudson** se ha permitido el lujo de incluir una buena cantidad de minijuegos que recuerdan a títulos famosos como *Mario Kart* o *Wave Race* y, como *Bonus*, se han incorporado pruebas como *Ice Hockey*, *Volleyball* y un nuevo y original juego de cartas. ➔ DOC

Novedades

Junto al nuevo tablero tridimensional y el original modo Historia, ***Mario Party 5*** presenta otros modos como *Party*, *Super Duel*, *Bonus* y *Mini-game*, y extras, entre los que se encuentran los juegos *Ice Hockey*, *Volleyball*, etc.

supernuevo

1080° Avalanche

Llega a GameCube uno de los títulos deportivos más laureados de N64

NUEVO CONTROL
Nintendo ha mejorado el control de *1080*

Si perdemos el equilibrio en alguno de nuestros saltos, tendremos que recuperarlo girando rápidamente el stick analógico.

Estilos de juego

Además de las clásicas carreras contra un oponente controlado por la CPU, ***1080 Avalanche*** nos pondrá a prueba con escenarios como el *Slalom*, donde tendremos que completar el circuito pasando por las banderas; el *Half-Pipe* o el mítico *Air Make*, en el que habrá que realizar un único y espectacular salto.

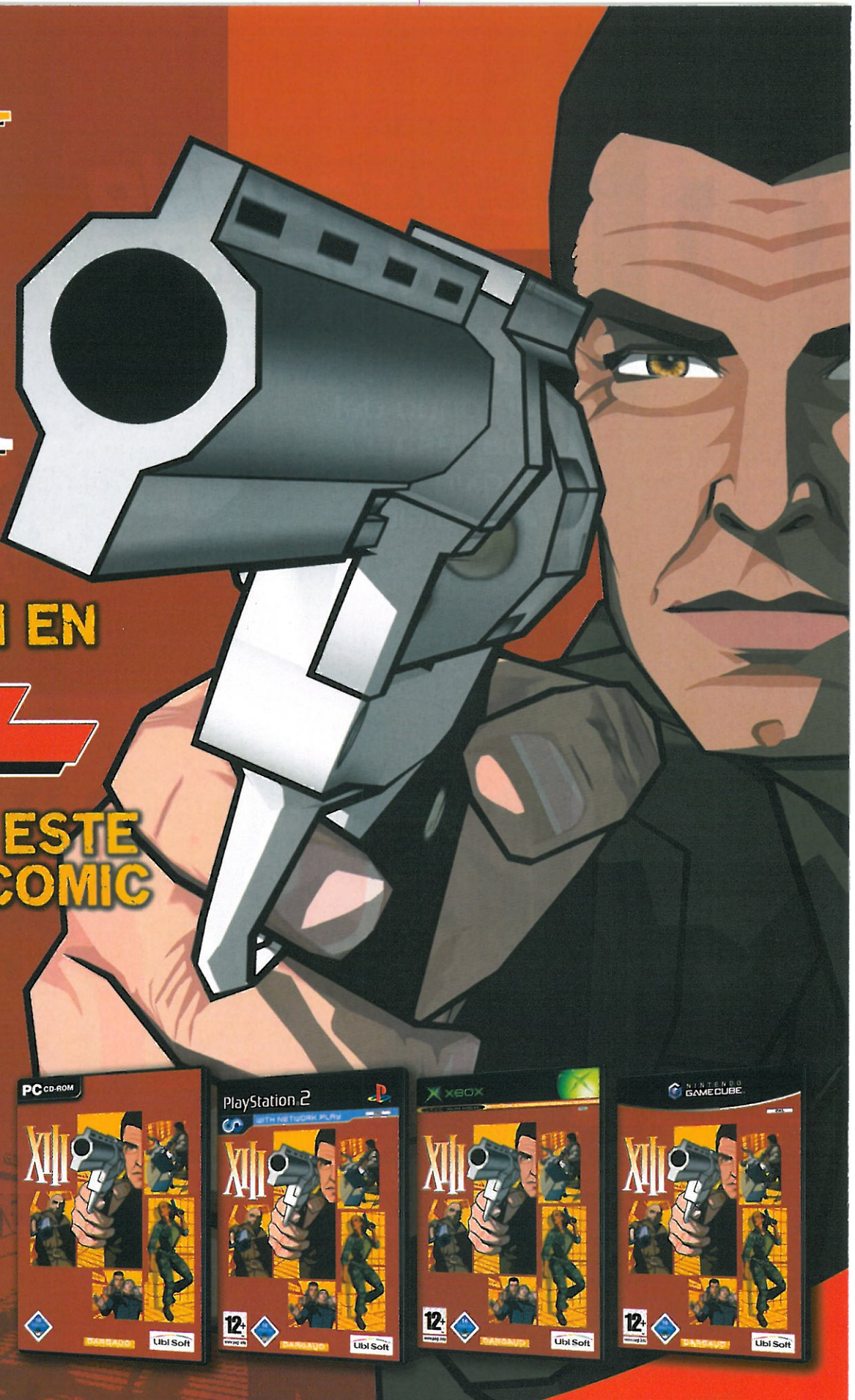
Podremos conectar hasta cuatro consolas en red local (LAN) para jugar en multijugador sin los engorros del split-screen.

Género > Deportivo Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Nintendo Programador > Nintendo Software Technology Lanz. > Japón

Creado en pleno apogeo del género del *Snowboard*, con títulos de renombre como *Cool Boarders 2* en el mercado, el primer *1080 Snowboarding* significó toda una revolución. Aprovechaba de un modo impresionante el *hardware* de **Nintendo 64** planteando un original desarrollo y, por qué no, un control de los más complicados que se recuerdan en un título deportivo. **Nintendo Soft. Technology** es, de nuevo, la artífice de esta nueva entrega de *1080*, que ha tomado prestados algunos elementos de la salvaje saga *SSX* para complementar el realista y «serio» desarrollo del título de **Nintendo**. Al igual que en *SSX3*, el juego se llevará a cabo a lo largo de una sola montaña, compuesta por 12 diferentes niveles en los que tendremos que competir contra nuestro rival y contra los elementos. En nuestro camino hacia la victoria nos encontraremos con esquiadores «domingueros», todo tipo de rampas y saltos y, haciendo honor a su nombre, avalanchas que tendremos que sortear bajando por la ladera a gran velocidad. El aspecto más cuidado de ***1080 Avalanche*** con respecto a su predecesor es su control, que resulta mucho más intuitivo y sencillo mediante la ejecución de todo tipo de acrobacias; no muy difíciles de realizar con un poco de práctica. ➔ DOC

Entre las últimas tablas que podremos conseguir, encontraremos una ilustrada con la imagen de Mario.

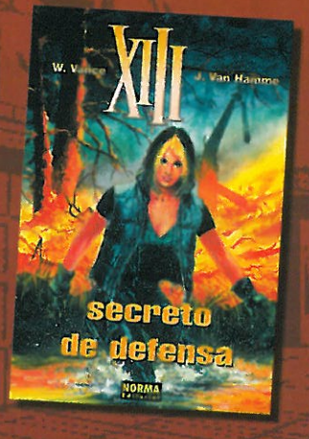
XIII



RESERVA XIII EN

CENTRO MAIL

Y CONSIGUE ESTE EXCLUSIVO COMIC GRATIS



12+ www.pegi.info

PlayStation 2 · PC CD-ROM · XBOX · XBOX LIVE · NINTENDO GAMECUBE

DARGAUD

UBISOFT

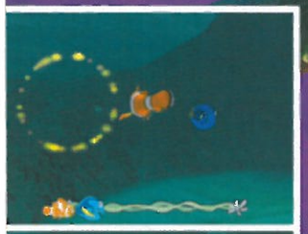
WWW.XIII-THEGAME.COM

Buscando a Nemo

Si eres fan de Disney, el fondo del mar es tu próxima expedición

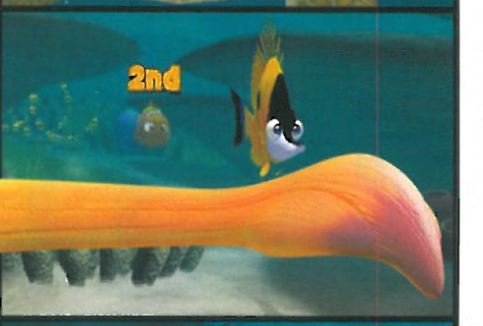
Minijuegos

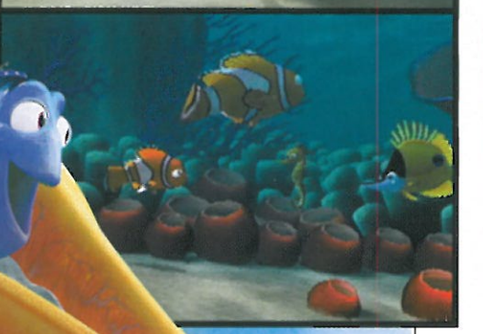
Las criaturas del mar te propondrán divertidas pruebas que superar, como carreras de velocidad o atravesar aros luminosos. De este modo, si lo consigues, serás premiado con estrellas de mar que desbloquean extras muy valiosos del juego.

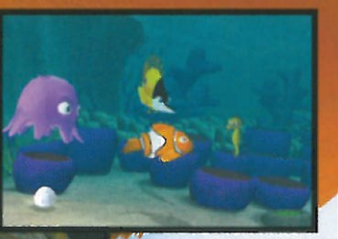


BRUCE

No te fíes del tiburón; al principio estará dispuesto a ayudarte, pero luego querrá ¡hincarte el diente!



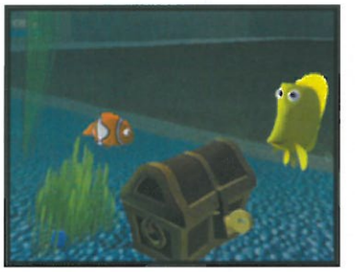




Marlin, al igual que Dory y Nemo, contará a lo largo de su travesía con los sabios consejos de la fauna marina.

Género > Plataformas acuático Formato > Mini DVD-ROM / DVD-ROM Compañía > THQ Programador > Traveller's Tales País > Reino Unido

Un argumento sobrecogedor lleno de lágrimas y canciones si no hubiese intervenido la brillante agudeza de **Pixar**. Es como *No Sin Mi Hija* pero trasladado a los términos marinos y con grandes dosis de humor. **Marlin**, el pez padre, ve cómo su único hijo (**Nemo**) es secuestrado por unos submarinistas. Decide ir en su busca cueste lo que cueste y en su travesía lo acompañará **Dory**, un ser acuático tan chiflado que en más de una ocasión nos provocará una carcajada. La adaptación al videojuego para las tres consolas de última generación cuenta, además de las clásicas secuencias del filme entre niveles, con el espíritu de la película para que el usuario pueda revivirla y ser el auténtico héroe que ayude a **Marlin** a encontrar a su hijo. Para ello, los programadores han estructurado la aventura en 15 interesante niveles donde podrás manejar a **Nemo**, **Marlin** o **Dory** para superar infinidad de pruebas, minijuegos y *puzzles*. El control sobre los personajes es tan preciso que te sentirás «como pez en el agua» y, aunque la jugabilidad es sencilla y bastante intuitiva, en ciertas ocasiones el nivel de dificultad es demasiado exigente como para ser un juego destinado a los más pequeños de la casa. Esperemos que esto sea corregido en el producto final, disponible el 21 de noviembre. ANNA



En el fondo del mar se ocultan secretos. Si los encuentras activarás más secuencias del largometraje, que se estrena en España el 20 de noviembre.

PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE

JUNTATE CON

TUS AMIGOS.

O ENFRENTATE

A ELLOS.

CON

XBOX LIVE

DOS MESES DE PRUEBA GRATIS.

Xbox *Live*™ es la nueva era del juego en banda ancha que te permite competir contra tus amigos. Y ahora, sólo por tiempo limitado, al comprar uno de los 13 títulos seleccionados entre nuestra gama de más de 50 compatibles con Xbox *Live*™, te llevas 2 meses de prueba gratis.

XBOX LIVE

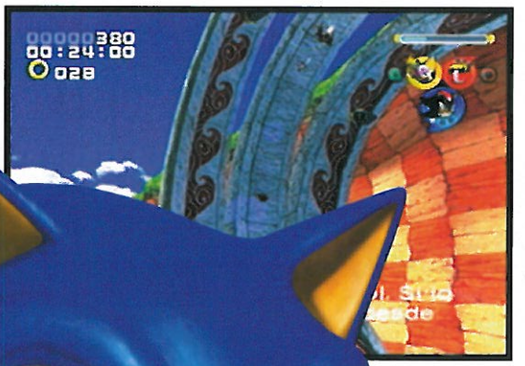
it's good to play together
www.xbox.com/live

XIII – © 2003 Ubi Soft Entertainment. All rights reserved. © 2003 Van Hamme – Vance / Dargaud Benelux (DARGAUD- LOMBARD S. A.) GHOST RECON: ISLAND THUNDER – © 2002 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved.TOM CLANCY´S RAINBOW SIX 3 – © 2003 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Rainbow Six is a trademark of Red Storm Entertainment in the U. S. and/ or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. Ubi Soft and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the U. S. and/ or other countries. © 2003 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Microsoft Game Studios, Project Gotham Racing 2, Top Spin, Amped, Xbox, Xbox *Live* and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/ or other countries. Ferrari, Enzo Ferrari, all associated logos, and the Enzo Ferrari distinctive designs are trademarks of Ferrari S. p. A.

lo supernuevo

Sonic Heroes

La velocidad de siempre al servicio de una nueva mecánica



El equipo Chaotix ha sido rescatado de un conocido juego de MegaDrive 32X.

¡UN SONIC MULTIFORMATO!
Tras dos aventuras para **GC** y **GBA**, *Sonic* da al fin el salto a las otras dos plataformas (**PS2** y **Xbox**). Quién nos lo iba a decir hace tan sólo cuatro años...

Los cuatro equipos están compuestos por conocidos personajes del universo Sonic.

Género > Plataformas 3D Formato > DVD-ROM Compañía > Sega Programador > Sonic Team País > Japón

Sonic en PS2. Palabras mayores. Millones de *fans* del personaje dirigen sus miradas hacia el primer juego multiplataforma de *Sonic*. Una vez más, la velocidad vuelve a ser la seña de identidad, pero con una notable novedad. Esta vez el usuario no maneja un personaje, sino tres a la vez. En una variación del clásico *The Lost Vikings*, y mientras no deja de correr por rampas y *loopings*, el jugador debe alternar las habilidades de **Sonic** (velocidad), **Tails** (volar) y **Knuckles** (pelear) para superar cada obstáculo. Estas tres cualidades se repiten en los otros tres equipos seleccionables, compuestos por conocidos personajes del universo *Sonic* (**Dark**, **Amy** e incluso el trío protagonista del oscuro *Knuckles Chaotix* de **MD 32X**). La mecánica no es mala, pero no se acompaña de una calidad gráfica acorde con el carisma del personaje y el talento del **Sonic Team**. Aun así, debemos ser benevolentes. ***Sonic Heroes*** estará disponible a principios de diciembre, por lo que aún está a tiempo de ser mejorado. ➡ NEMESIS

//Sonic Heroes aparecerá en diciembre//

PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE

www.movilgalaxy.com

¡¡¡TENEMOS TODOS LOS JUEGOS, TONOS Y LOGOS PARA TU MOVIL....
HAY MUCHOS MAS EN NUESTRA PAGINA WEB ¿A QUE ESPERAS?

fondos
en color para tu movil

envia + MG37 un espacio y el codigo de tu fotofondo al 7494

O LLAMA AL 806 52 61 50

cine, coches, viajes, animales, deportes...

35516 35449 35497 35433 35482 35935 36027 35208 35936

ANIMACIONES

35440 35937 35484 35427 36487 35546 35489 35542 35028 35365 35498 35059 35493 36034 35437

35438 35485 35501 35453 35492 35252 35499 35446 36213 36283 35426 35321 35280 35322 PERRO ANIMA109

35479 35494 35518 35994 36155 36036 35955 35503 35460 36281 35477 35212 35418 36094 35521 ANIMA108

35541 35520 35502 35476 35487 35425 35980 35429 35945 36009 36010 35038 36103 35570 35819 ANIMA111

LOGONOS

ENVIA MM57 + UN ESPACIO Y EL CÓDIGO DEL LOGO O TONO + UN ESPACIO Y LA MARCA DE TU MÓVIL > AL 7494

O LLAMA AL TELÉFONO 806 52 61 33 EJ. MM57 8042 SIEMENS

¿¿SI NO VES EL TONO QUE QUIERES?? ENVÍA MM57 SEGUIDO DE ESPACIO Y EL UNA PALABRA DE BÚSQUEDA AL 7494

TOP 20

54391	SON DE AMORES ANDY Y LUCAS
55058	CARA AL SOL HIMNO
54353	PAPI CHULO EL CHOMBO
55011	HIMNO DE ESPAÑA HIMNO
54210	FIESTA PAGANA MAGO DE OZ
62096	LAS TAPITAS ANUNCIO ONCE
62073	SHIN CHAN TV
55024	HIMNO DE LA LEGION HIMNO
54388	LA MADRE DE JOSE CANTO D LOCO
68014	HALA MADRID HIMNO
68002	CANT DEL BARCA HIMNO
62023	SIMPSONS TV
54368	BYE BYE DAVID CIVERA
60570	BRING TO LIFE EVANESCENCE
54394	NO ES LO MISMO ALEJANDRO SANZ
62027	FRAGGLE ROCK TV
51027	MISSION IMPOSSIBLE CINE
54276	NI MAS NI MENOS LOS CHICHOS
59608	8 MILE EMINEM
54387	LOCA MALENA GRACIA
62050	LOS MUNSTERS TV
59709	CRAZY IN LOVE BEYONCE FEAT.
62039	RASCA Y PICA TV
59168	NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
51005	EL EXORCISTA CINE
59743	WHERE IS THE LOVE BLACK EYED...
68030	CENTENARIO REAL MADRID HIMNO
60238	NOTHING ELSE MATTERS METALLI...
57005	TARZAN GRITO
55059	ASTURIAS PATRIA QUERIDA HIMNO
68004	ATHLETIC DE BILBAO HIMNO
68015	REAL SOCIEDAD HIMNO
53237	UNIVERSE CHASIS
55022	ELS SEGADORS HIMNO

65021	PAQUITO CHOCOLATERO YEYE
62098	LA CREMITA ANUNCIO ONCE
51021	LA PANTERA ROSA CINE
51000	STAR WARS DARTH VADER CINE
51003	EL BUENO EL FEO Y EL MALO CINE
59045	TUBULAR BELLS MIKE OLDFIELD
59626	IN DA CLUB 50 CENT
72107	BRAVEHEART DJ SAKIN
53205	SAMBA ADAGIO SAFRI DUO
62094	MAS QUE NADA TANGA GIRLS
50009	LA INTERNACIONAL TRADICIONAL
60024	THE FINAL COUNTDOWN EUROPE
53240	LETHAL INDUSTRY DJ TIESTO
54323	DIME BETH
60278	DESENCHANTEE KATE RYAN
68001	ATLETICO DE MADRID HIMNO
60012	SWEET CHILD OF MINE GUNS N ROSES
54275	ME MUERO POR CONOCERTE A. UBAGO
51075	GLADIATOR CINE
51113	MAY IT BE EL SE OR DE LOS ANILLOS
60611	GOING UNDER EVANESCENCE
60213	THE TROOPER IRON MAIDEN
62007	EL EQUIPO A TV
54274	HASTA QUE EL CUERPO... MAGO DE OZ
60626	DID MY TIME KORN
60625	ANGIE ROLLING STONES
64109	MAGIC STICK LIL KIM FEAT 50 CENT
53376	DJ DIAM S
60624	DANCE COMMANDER ELECTRIC SIX
53375	TRAFFIC DJ TIESTO
54397	HOY GLORIA STEFAN
53374	WILDERNESS JURGEN VRIES
60623	INNOCENT EYES DELTA GOODREM
60622	I BELIEVE IN A THING... THE DARKNESS

NOVEDADES

50111	21083	Eres un 49150	21169
18026	Eve 20022	27026	09012
21019	03004	06047	20138
03091	PIT BULL 03027	69 ni uno más 01175	TE AMO 49053
06060	27202	CHICHI 30276	02082
12089	09[illegible]	21010	30003
TE QUIERO 02347	03039	06070	22058
09150	METAL GEAR 49269	28173	09087
PIT BULL 03027	01007	Eve 20022	16108
03093	03037	04097	24072
06014	11035	16167	49384
Victor 20136	TE AMO 49053	16143	01027
30047	THE SIMPSONS 28000	JUST 01216	09098
16142	30003	STAR WARS 04018	03037

polifónicos

PON EL TONO QUE SIEMPRE HAS QUERIDO EN TU MÓVIL

¿¿SI NO VES LO QUE BUSCAS?? ENVÍA + TP37 UN ESPACIO Y UNA PALABRA PARA LA BÚSQUEDA > AL 7494

envia + TP37 un espacio y el codigo del tono > al 7494

O llama al 806 52 61 40

83890	EL LIBRO	LA OREJA DE VAN GOGH
83889	FABLE	ROBERT MILES
83888	WALKING BY MYSELF	GARY MOORE
83887	INTUITION	JEWEL
83886	CAPRICHOSA	CHAYANNE
83885	NUMB	LINKIN PARK
83884	EL PRINCIPE DE BEL AIR	TELEVISION
83883	FRAGGLE ROCK	TELEVISION
83882	WHATS THIS?	PESADILLA ANTES NAVIDAD
83881	WHITE FLAG	DIDO
83599	PAPI CHULO	EL CHOMBO
82652	FIESTA PAGANA	MAGO DE OZ
83604	LOCA	MALENA GRACIA
83584	BRING ME TO LIFE	EVANESCENCE
83188	REAL MADRID	HIMNO OFICIAL
80017	MISSION IMPOSSIBLE	FILM
83796	LA MADRE DE JOSE	EL CANTO DEL LOCO
80025	THE SIMPSONS	THEME
80726	NO WOMAN NO CRY	BOB MARLEY
81690	BYE BYE	DAVID CIVERA
80277	NOTHING ELSE MATTERS	METALLICA
82172	BARCELONA	HIMNO OFICIAL
80001	IN DA CLUB	50 CENT
83228	SAMBA ADAGIO (TAMBORES)	SAFRI DUO
80043	THE TERMINATOR	FILM
81689	ROSAS Y ESPINAS	DAVID BISBAL
83662	CRAZY IN LOVE	BEYONCE & JAY Z
80096	PULP FICTION	FILM
80002	LOSE YOURSELF	EMINEM
80269	FREESTYLER	BOMFUNK MC'S
81439	PINK PANTHER	THEME
80293	ITS MY LIFE	BON JOVI
82004	A DIOS LE PIDO	JUANES
83658	STAR WARS	JOHN WILLIAMS
82935	NOCHES DE BOHEMIA	NAVAJITA PLATEA
83655	THUNDERS TRUCK	ACDC
82835	MIÉNTEME	D. BISBAL Y E. GADEL
83675	FLIGHT 673	DJ TIESTO
80056	INSOMNIA	FAITHLESS
80093	EQUADOR	SASH
81684	MUNDIAN TO BACH KE	PANJABI MC
80288	MASTER OF PUPPETS	METALLICA
83609	VEN VEN VEN	SEX BOMB
80065	FRIENDS	THEME
83808	HIMNO DE ESPAÑA	HIMNO
80472	EVERY BREATH YOU TAKE	THE POLICE
83850	LAS TAPITAS	ANUNCIO ONCE
82284	COLOR ESPERANZA	DIEGO TORRES
80014	JAMES BOND	FILM
83290	SIN MIEDO A NADA	ALEX UBAGO & AMAIA
80174	THE X FILES	THEME
82124	ATLETICO DE MADRID	HIMNO OFICIAL
83580	WEEKEND	SCOOTER
83598	MARIPOSA TRAICIONERA	MANA
83797	MAS QUE NADA	TANGA GIRLS
83578	HASIENDO EL AMOR	DINIO
82430	DEVUÉLVEME LA VIDA	ANTONIO OROZCO
82123	ATHLETIC DE BILBAO	HIMNO OFICIAL
80642	ENJOY THE SILENCE	DEPECHE MODE
83585	LIBERTINE	KATE RYAN
83642	NO TE ESCAPARAS	HOMBRES G
81687	PUEDES CONTAR CONMIGO	A DE VAN GOGH
80024	THE MATRIX	FILM
81691	TALEO	RICKY MARTIN
81685	TU ES FOUTU	IN-GRID
80045	WITHOUT ME	EMINEM
80108	BENNY HILL	THEME
80041	HEAVEN	DJ SAMMY FEAT. YARON
80406	TAKE ON ME	A-HA
83650	SAINT ANGER	METALLICA
82361	CHIHUAHUA	DJ BOBO
82605	ES UNA LATA EL TRABAJAR	LUIS AGUILÉ
83806	ANOTHER NIGHT	SPS
82440	DIME	BETH
80062	IN THE END	LINKIN PARK
80336	MACGYVER	THEME
83667	JOGI	PANJABI MC
81686	SAMBAME	UPA DANCE
80197	SANDSTORM	DARUDE
82436	DÍGALE	DAVID BISBAL
83607	BESA MI PIEL	NATALIA
83297	SOBE SON	MIAMI SOUND MACHINE
83875	WHERE IS THE HOOD AT?	DMX
83653	ALL THE THINGS SHE SAID	TATU
80029	JENNY FROM THE BLOCK	JENIFER LOPEZ
80217	I CAN'T GET NO SATIS...	ROLLING STONES
83844	GET IT TOGETHER	SEAL
83856	20 DE ENERO	LA OREJA DE VAN GOGH

movilstation

¡¡¡Convierte tu móvil en una consola!!!

CARRERA DIABLO 1014 · PRINCE OF PERSIA 1005 · SIBERIAN STRIKE 1011 · SKATE & SLAM 1012

RAYMAN 3 1018 · RAYMAN BOWLING 1009 · DESAILLY PRO SOCCER 1020 · SOLITARIO 1013

MIRROR IN ACTION 1052 · RAYMAN GOLF 1010 · SIX BROKEN WINGS 1007 · GUERRA URBANA 1008

SUBMARINO 1031 · ROMPE BLOQUES 1001 · RAIL RIDER 1006 · PLANET 0 1021

SIX RAVEN 1085 · CASINO 1019

SÓLO ENVÍA >> SEGUIDO DE ESPACIO Y EL CÓDIGO DE TU JUEGO AL ---------- >> JJ39 7494

O LLAMA AL 806 52 61 60

Si dudas estamos en juegos@movilgalaxy.com

VIDEOJUEGOS

LOS JUEGOS CON MÁS ÉXITO INTERNACIONAL

B-MAN 107159 · M-FUT 111582 · BETRIS 111561

TAXI 110219 · HOCKEY 111583 · E. SPEED 110206

MANDA UN mensaje CON EL TEXTO» MJ29 AL 7494

O LLAMA AL TELÉFONO 806 52 61 43

XMEN2 cod XMEN · ITALIANJOB cod JOB · MOBILERC cod RC

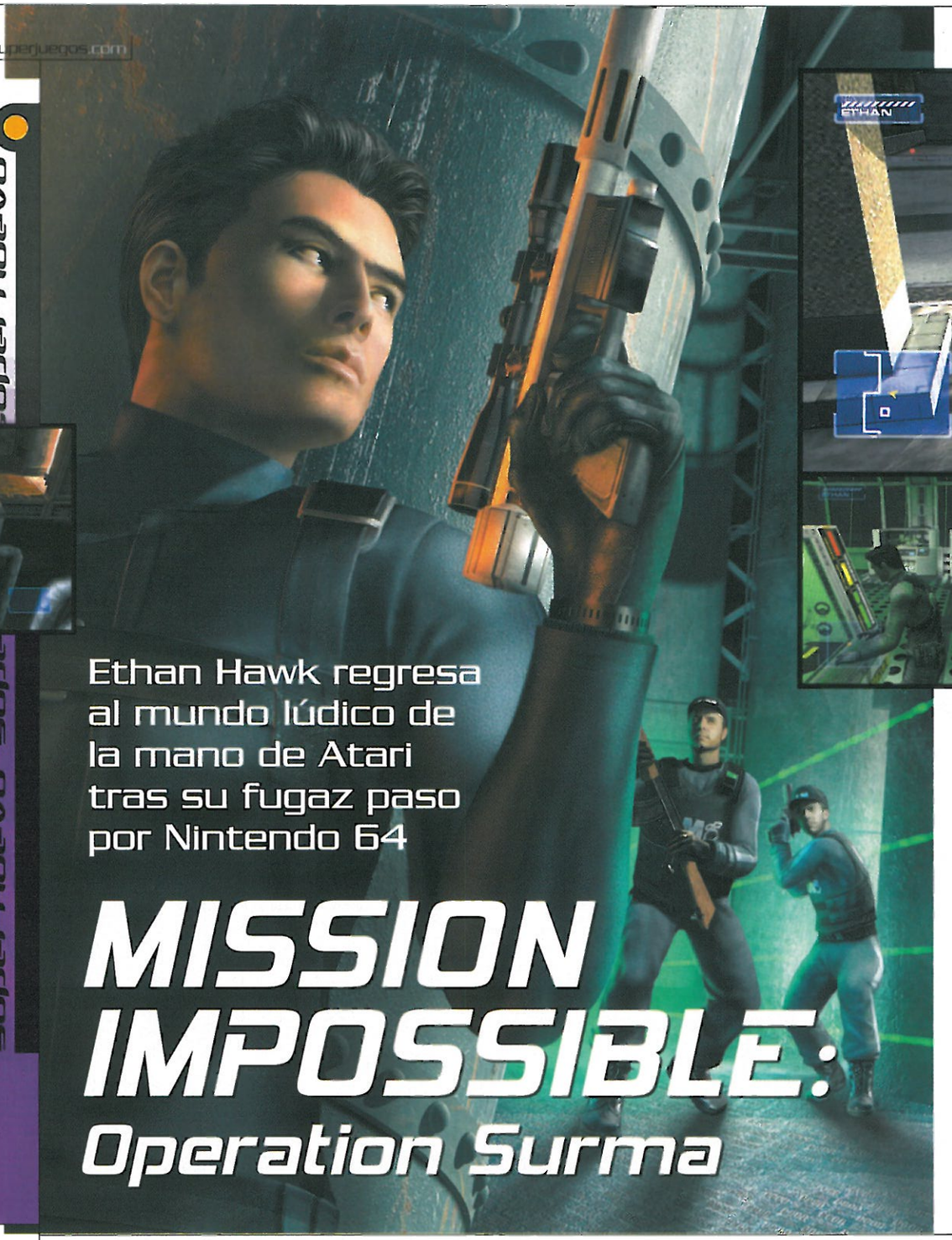
MCQUAID cod MC · MOBOWLING cod BOWLING · TOPGUN cod TOP

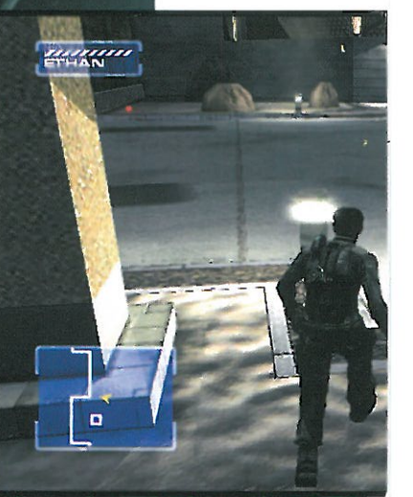
envia MJ47 un espacio y el códi. del juego al 7494

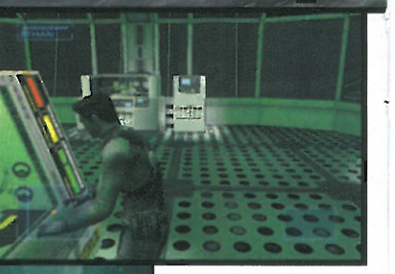
SI TIENES ALGUNA SUGERENCIA PARA NUESTRO PRÓXIMO NÚMERO>> ENVÍA PEDIDO + ESPACIO + UNA DESCRIPCIÓN DE LO QUE QUIERES AL 7494. Precio sms: 0,9 € mon. *Precio máximo 806: 1,08 €/llam. +,357 €/m. Apd. Correos 3119 - 41003 Sevilla *Los datos obtenidos enviarán en la base de datos para el envío de publicidad. Para darse de baja llame al 902013633 Nº LIC. SGAERMV6M/513/09/0019 *Móv. compatibles: POLIFÓNICOS NOKIA 3300 3510 3510i 3650 5100 6100 6220 6610 6800 7210 7250 7250i 7650 8910i N-GAGE/ MOTOROLA C350 T720 T720i V600/ PANASONIC GD87 SAMSUNG SGH-N620 SGH-T100 SIEMENS M55 C55 S55 SL55 U10/ SONYERICSSON P800 T610/T618 T68i /MOVILSTATION>> MOTOROLA T720/ NOKIA 3410 3510 3650 3100 6100 6310i 6610 7210 7250 7650/ SHARP GX10 /SIEMENS M50 MT50 JUEGOSJAVA>> Nokia 7650 7210 3650 6610 3410 6310i 3510i 8910i 3510 SL45i Siemens M50 C55 Motorola T720 Sharp GX10 MEGA JUEGOS NOKIA 3650 7650 7210, 6100 3510i 3410 MOTOROLA T720 SIEMENS S55 SHARP Gx10. Polifónicos, juegos y mms necesitan varios sms para descarga. Logos y tonos 1 sms. + Inf. consultar en juegos@movilgalaxy.com

supernuevo

Tendremos que introducirnos en los lugares más imposibles para llevar a cabo nuestras arriesgadas misiones.







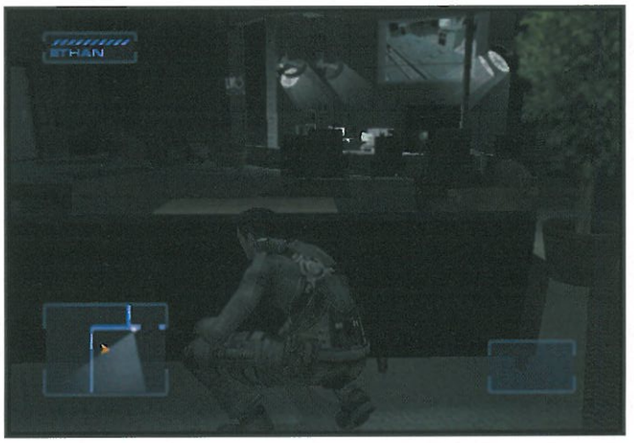
En muchas de las misiones tendremos que recurrir a los conocimientos de informáticca de Ethan para poder cumplir los objetivos requeridos.

Ethan Hawk regresa al mundo lúdico de la mano de Atari tras su fugaz paso por Nintendo 64

MISSION IMPOSSIBLE: Operation Surma

Género > Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > Atari Games Programador > Paradigm Entertainment País > Estados Unidos

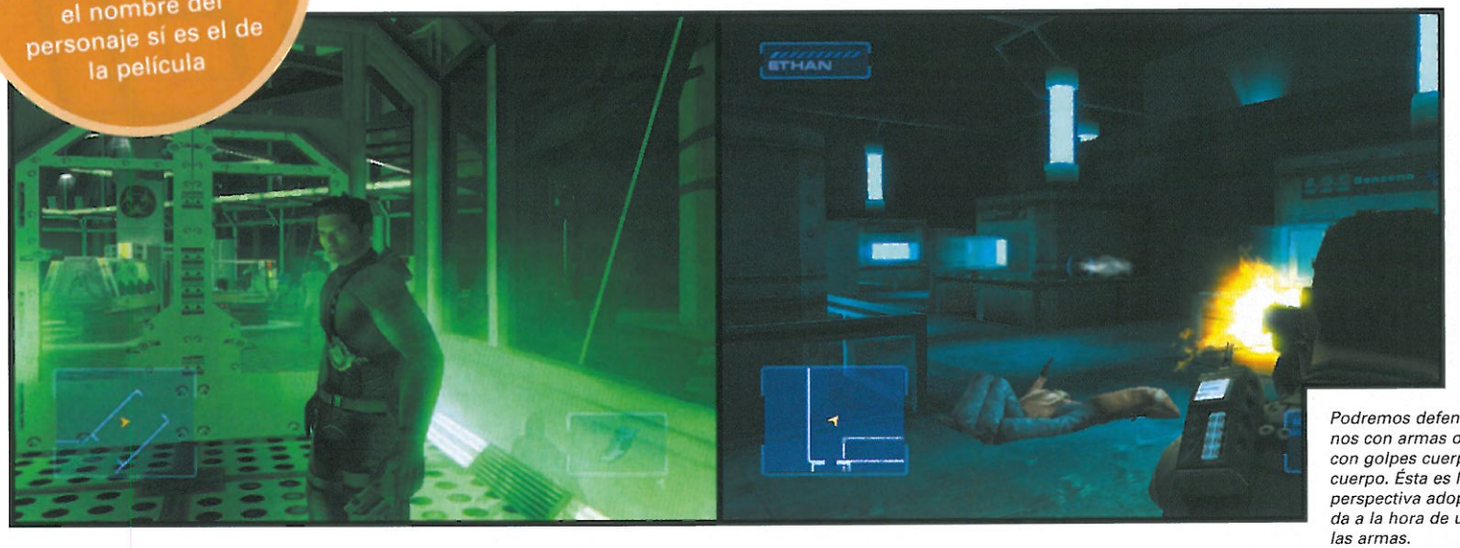
Si Ubi Soft tiene al agente **Sam Fisher** entre sus filas, **Atari** no se queda atrás y presenta la nueva aventura protagonizada por **Ethan Hunt**, el famoso agente del MI6. Y es que, aunque las comparaciones suelen resultar odiosas, es imposible no relacionar ambos juegos en cuanto echamos el primer vistazo a ***Mission Impossible: Operation Surma***. Al igual que muchos títulos se subieron al carro del *Stealth* con la aparición del primer *Metal Gear Solid*, los programadores de **Atari** son los primeros que intentan asemejar su creación a *Splinter Cell*; desde el aspecto del personaje protagonista, cuyo traje resulta idéntico al de **Sam Fisher**, hasta las animaciones y el diseño de los escenarios. Claro está, que *Mission Impossible* se parezca tanto a *Splinter Cell* no significa ni mucho menos que el juego sea malo. Además, incluye alguna que otra novedad en el género que lo hacen especial. Para empezar, **Ethan** posee varios movimientos cuerpo a cuerpo (no sólo el «golpe mortal» por la espalda) e incluso movimientos «preprogramados» que se activarán mientras nos mantenemos escondidos y a una determinada distancia de los enemigos (similares a los de **Lobezno** en *X-2*). Entre otras novedades también encontraremos una buena cantidad de *gadgets* como el *Wasp*, una pequeña cámara voladora capaz de dejar fuera de combate a los enemigos con descargas eléctricas y unos prismáticos digitales que incluyen un micrófono direccional láser, y la posibilidad de escanear digitalmente las caras de los personajes para confeccionar máscaras y pasar desapercibido frente a los enemigos. Antes de que acabe el año podremos encarnar a **Ethan** tanto en **Xbox** como en **PS2**. ⇨ DOC



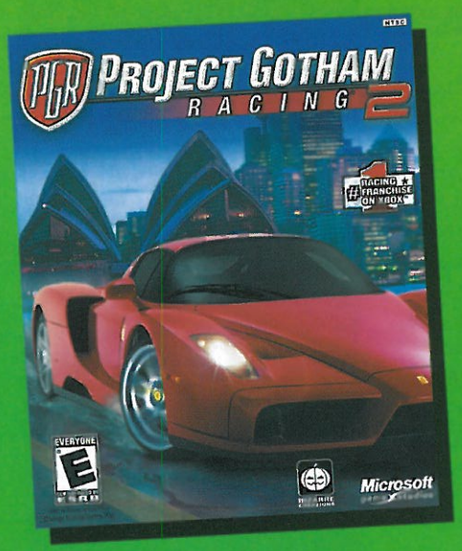
USO DE REHENES
Al igual que en *Splinter Cell*, será indispensable «utilizar» algunos personajes (a través de sensores, puertas con escáner retinal o digital, etc.) para avanzar en nuestra misión.

VISIÓN NOCTURNA
En los escenarios más oscuros y, con el objetivo de no ser detectado, podremos utilizar la visión nocturna para pasar entre los enemigos sin que nos vean.

ETHAN HAWK
Aunque **Atari** no se ha podido permitir la licencia de **Tom Cruise**, el nombre del personaje sí es el de la película



Podremos defendernos con armas o con golpes cuerpo a cuerpo. Ésta es la perspectiva adoptada a la hora de usar las armas.



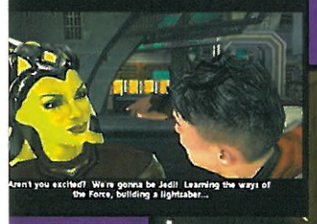
CONCURSO XBOX

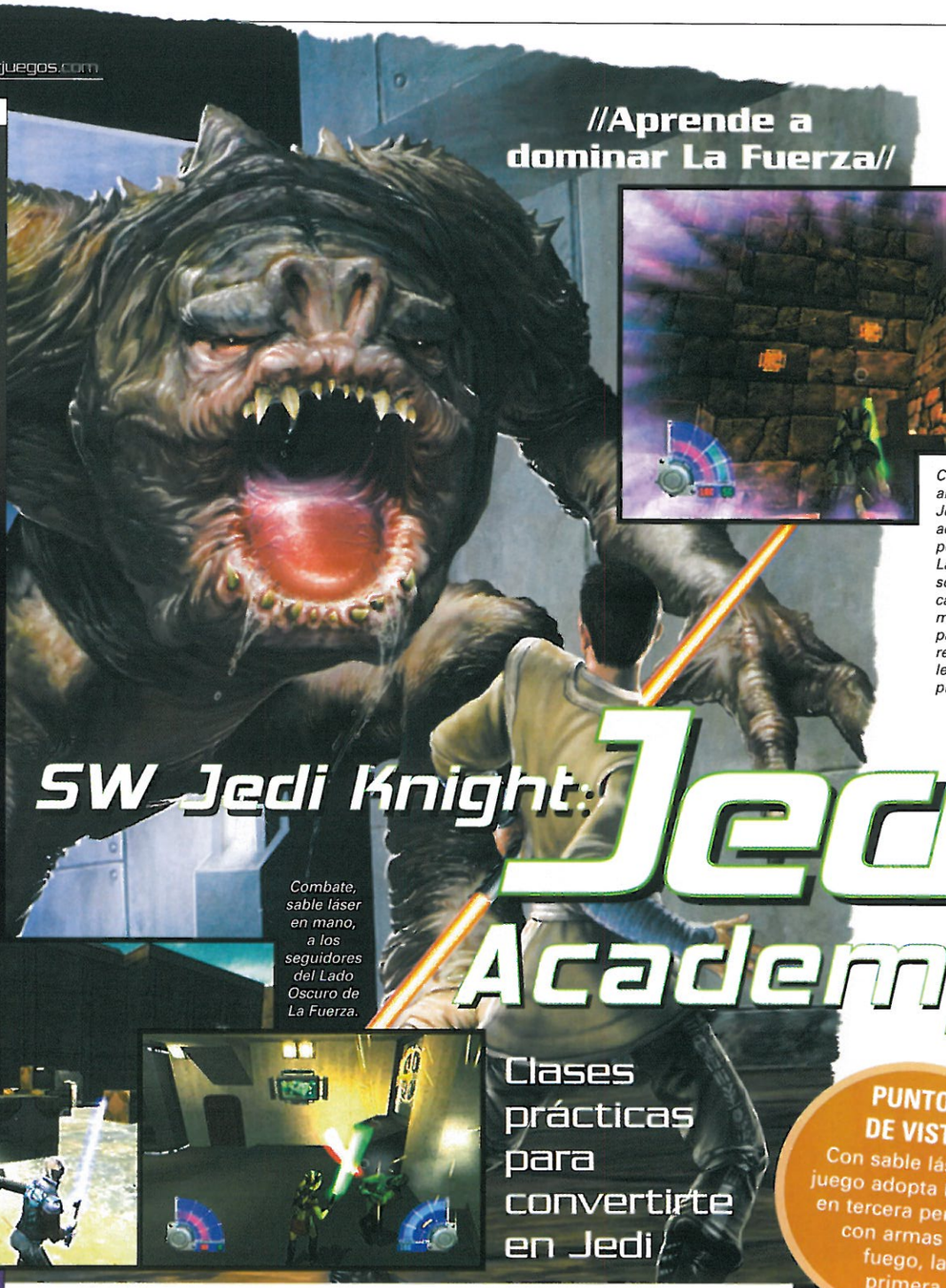
El 12 de Noviembre será el día de **Xbox** en **Negone**, la sala de juego de realidad interactiva en la que los jugadores son los auténticos protagonistas, y queremos celebrarlo regalando 30 entradas gratuitas. Además tendrás la oportunidad de probar **Project Gotham Racing 2** dos semanas antes de que se ponga a la venta.

La dinámica para conseguirlas es muy sencilla, tendrás que registrarte a partir del 1 Noviembre en la web **www.negone.com/Xbox** y darte de alta usando la clave **SuperJuegosXbox**. Si resultas vencedor, además de poder entrar gratuitamente (la entrada cuesta 15 Euros) podrás participar en el campeonato de **Project Gotham Racing 2**.

El día de Xbox en Negone será el 12 de Noviembre desde las 18:00 a las 24:00 horas en Madrid. **Microsoft** paga la entrada al circuito, pero no los gastos de desplazamiento.

¡¡¡REGALAMOS 30 ENTRADAS PARA NEGONE !!!





//Aprende a dominar La Fuerza//

Como en los anteriores Jedi Knight, aquí también podrás utilizar La Fuerza no sólo para atacar a tus enemigos, sino para empujar resortes o levantar plataformas.

SW Jedi Knight: Jedi Academy

Combate, sable láser en mano, a los seguidores del Lado Oscuro de La Fuerza.

Las intros podrán variar dependiendo de tu elección de personaje.

Clases prácticas para convertirte en Jedi

PUNTOS DE VISTA
Con sable láser, el juego adopta la vista en tercera persona; con armas de fuego, la primera

Género > Shooter/Acción Formato > DVD-ROM Compañía > LucasArts Programador > Raven País > Estados Unidos

En vista de los irregulares resultados alcanzados por **Vicarious Visions** en la conversión a consola de *Jedi Outcast*, la propia **Raven** se ha hecho cargo de la adaptación a **Xbox** de la última entrega de la saga *Jedi Knight*. Ésta presenta como gran novedad la oportunidad de construir tu propio personaje, un aspirante a caballero *Jedi*, eligiendo entre las múltiples razas que pueblan el universo *Star Wars*. A diferencia de *Jedi Outcast*, desde el mismo principio podrás manejar un sable láser y un poco más adelante utilizar y potenciar tu conocimiento de la Fuerza. Acompañando a tu maestro, **Kyle Katarn**, harás frente a *Stormtroopers*, cazarecompensas y otros enemigos por conocidos escenarios de *SW*, con una mecánica que mezcla la acción en tercera persona con la jugabilidad de un *shooter* en primera persona. Aunque no alcanza la calidad gráfica del original de **PC**, ***Jedi Academy*** es notablemente superior a *Jedi Outcast*, y sobre todo es mucho más divertido de jugar. Aquí no tendrás que soportar un tedioso prólogo de siete fases para dar rienda suelta a tus poderes *Jedi*. Sólo enchufar la consola, un ligero entrenamiento y disfrutar de esta aventura; menos profunda que ***Caballeros De La Antigua República***, pero más accesible para el público en general. **NEMESIS**

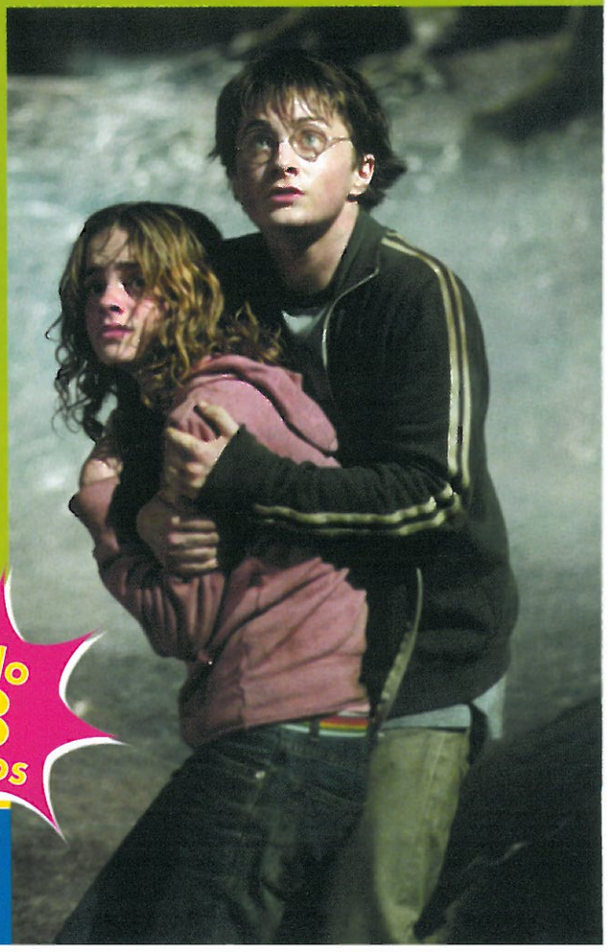
Este mes, no te pierdas la revista

mega TOP

Te regalamos

LA CARPETA DE SHIN CHAN

Además, en la revista de noviembre, encontrarás un reportaje mega mágico: estuvimos en el rodaje de la película **'Harry Potter y el prisionero de Azkaban'** y te contamos de qué va el libro **'Harry Potter y la Orden del Fénix'**, el quinto de la saga. En 'Megatop', también te esperan: **Bisbal, Bustamante y los de 'O.T. 3'**; el tenista **Juan Carlos Ferrero**; **'Matrix 3'**; la guía y las fichas coleccionables de las ediciones **Rubí y Zafiro** de **'Pokémon'**... **Y, como cada mes,** lo último en deportes, consolas, cine, televisión...



sólo 3 euros

mega TOP tu mejor revista

Conéctate a nuestra web:
www.megatop.es

todo

PLAYSTATION 2 / XB

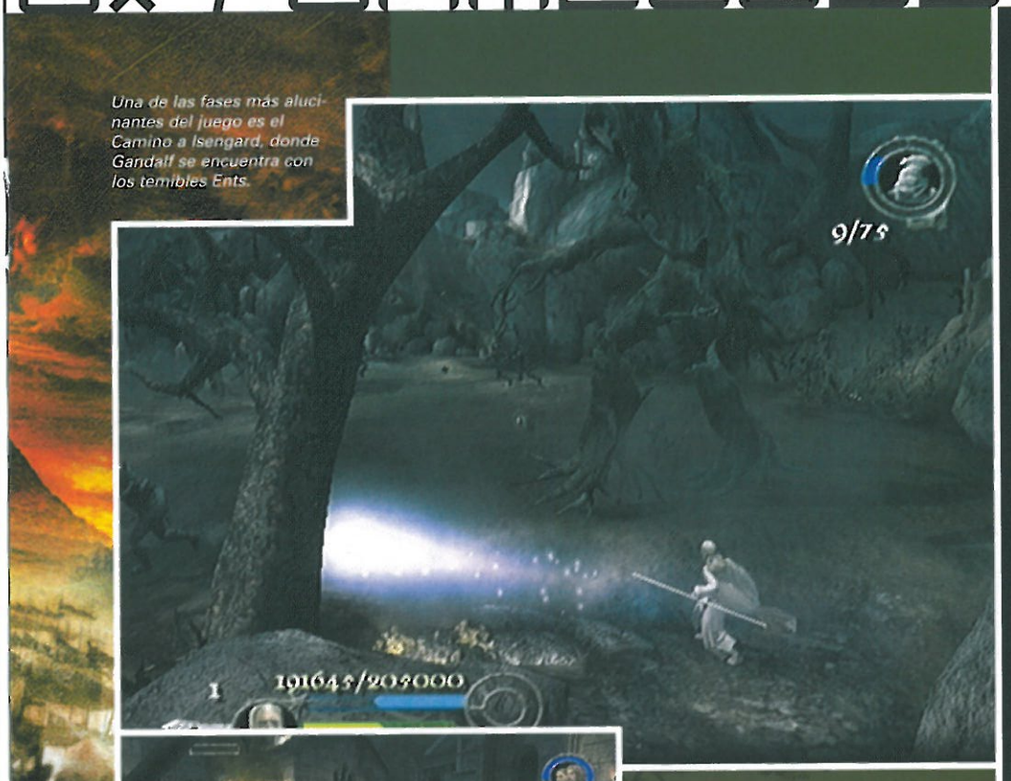
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
EL RETORNO DEL REY

El juego posee fabulosos escenarios como los que es posible encontrar durante la huida de Sam y Frodo de Osgiliath hacia Mordor.

EA Games supera todas las expectativas con un espectacular título de acción

La cuenta atrás está llegando a su fin, en apenas un mes llegará a nuestro país la última entrega de la trilogía cinematográfica de *El Señor De Los Anillos*. Por su parte, **EA Games** culmina también su saga basada en la versión cinematográfica, dando forma a una espectacular producción para **PS2**, **Xbox** y **GameCube**. Mientras que *Las Dos Torres* (el primer juego con licencia de las dos primeras películas) fue tildado de *beat'em-up* lineal sin pretensiones y dejó sin satisfacer las expectativas del público, con ***El Retorno Del Rey***, **EA Games** (aun explotando la misma fórmula) ha alcanzado unas cotas de calidad técnica impresionantes. El apartado gráfico nos depara algunos detalles sólo dignos de los juegos que marcan una época. Hogueras humeando, torres cayendo destrozadas en mil pedazos haciendo saltar el agua con un realismo increí-

OX / GAMECUBE



Una de las fases más alucinantes del juego es el Camino a Isengard, donde Gandalf se encuentra con los temibles Ents.

//Belleza y espectáculo unidos en un juego increíble//

ble o la alucinante representación que se ha hecho de los *Ents* mientras despedazan orcos, son algunos de los maravillosos ejemplos que nos tiene reservado el juego. Y una vez más se producen asombrosas transiciones de las secuencias de la película a escenas renderizadas, o viceversa, que todavía continúan sorprendiendo. La espectacular belleza de ***El Retorno Del Rey***, destacando la versión para **Xbox** sin desmerecer al resto, recrea 13 escenarios inspirados en el largometraje. Tal y como ocurría en el tercer libro de la obra de **Tolkien**, los miembros de la Compañía del Anillo siguen caminos diferentes, aunque una vez desbloqueados todos los niveles será posible jugar en cualquier fase seleccionando entre los 6 personajes que aparecen por defecto, más los 3 ocultos (**Merry**, **Pippin** y **Faramir**). En lo que se refiere al sistema de juego, este título ►

Los tres caminos

Los *Hobbits*, **Sam** y **Frodo**, viajarán solos hacia el Monte del Destino; **Gandalf** seguirá el camino del Mago hasta alcanzar Minas *Tirith*; **Gimli**, **Légolas** y **Aragorn** hallarán un camino no menos peligroso, el del Rey, que les conducirá a la Puerta Negra, la entrada a las tierras de *Mordor* donde les espera **Sauron**.

ESCENAS DE LA PELÍCULA

El juego de ***El Retorno Del Rey*** recompensará el avance del jugador con secuencias de la película que se estrenará en diciembre, todo un aliciente.

fondo

PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL RETORNO DEL REY

//Traducido y doblado al castellano//

Sam no tendrá más remedio que infiltrarse en la guarida de Ella Laraña para encontrarla y dar pie a uno de los combates más desiguales y terribles del juego.

▶ perfecciona el esquema de su antecesor. Básicamente nos encontramos ante un *beat'em-up* con un mejor sistema de *combos* que se pueden ir adquiriendo al subir de nivel cada personaje. Pero en esta ocasión, los creadores han querido ser más ambiciosos proporcionando multitud de objetivos. Esto significa que el jugador, además de atender al combate, tendrá que manipular diversos artilugios (catapultas, mecanismos que abren puertas, antorchas...) que borran cualquier atisbo de linealidad de un plumazo. Por último, resaltar que una de las grandes novedades (el Modo Cooperativo) permite vivir la aventura completa a dos jugadores de principio a fin. Sin duda, estamos ante una de las estrellas de la Navidad. ●◇ R. DREAMER

Extras

Un total de 15 extras completan el juego, con entrevistas a los actores, al director, imágenes del rodaje o las ilustraciones realizadas para la película. Además, hay dos fases adicionales para disfrutar.

Género > Acción/Aventura Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EA GAMES Jugadores > 1/2
Niveles de Dificultad > 3 Niveles > 13 Personajes > 9 Texto/Doblaje > Castellano/ Cast. Grabar Partida > Según Consola

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
PS2	9,7	8,4	9,2	9,0	9,4
XBOX	9,8	8,0	9,2	9,0	9,4
PS2	9,7	8,4	9,2	9,0	9,4

GRÁFICOS — Un trabajo que depara una sorpresa tras otra con espectaculares efectos e increíbles detalles en todos y cada uno de los escenarios. En este apartado, como era de esperar sale ganando la versión para Xbox.

MÚSICA / FX — La banda sonora de Howard Shore sigue ambientando de una forma excepcional los acontecimientos de El Retorno Del Rey. Para colmo, el juego ha sido doblado por los mismos actores que en la película.

JUGABILIDAD — Aquí es donde El Retorno Del Rey gana de largo a su predecesor, Las Dos Torres. Variedad de objetivos en cada nivel y un sólido sistema de combos se encargarán de mantenernos ocupados sin tiempo a pensar.

DURACIÓN — Quizá no sea un juego muy largo, los 13 niveles saben a poco. Aunque siempre queda el aliciente de probar con el resto de personajes, acabar las dos fases de los Palantir y descubrir todos los secretos.

MEJOR VERSIÓN

Sin duda, la entrega para Xbox es la que saca un mayor rendimiento del entorno gráfico del juego.

SUPERJUEGOS

CONÉCTATE A SUPER JUEGOS CON SLAZENGER

No dejes pasar esta extraordinaria oferta. Suscríbete a Super Juegos y recibirás esta fantástica bolsa de deportes SLAZENGER, con la que podrás llevarte casi todo contigo a todas partes.

Consigue 11 números y la bolsa de deportes SLAZENGER por sólo 27,50 €

SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE

Sí, deseo suscribirme a la revista Super Juegos

❑ Por un año (11 números) con el 20% de descuento al precio de 22,00 €

❑ Por un año (11 números) con la bolsa de deportes Slazenger de regalo al precio de 27,50€

■ Precios extranjero por vía aérea: Europa: 45,00 € . Resto Países: 51,00 €

APELLIDOS: ..... NOMBRE: .....

DIRECCION: .....

POBLACION: ..... C. P.: .....

PROVINCIA: ..... TELEFONO: .....

Forma de Pago:

❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid

❑ Giro Postal nº (indicando en el apartado "Texto": suscripción REVISTA SUPERJUEGOS.)

❑ Domiciliación Bancaria: Banco ..../..../..../..../ Sucursal ..../..../..../..../ DC ..../..../ Cuenta ..../..../..../..../..../..../..../..../..../..../

❑ Tarjeta de Crédito nº ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ Título:

Fecha caducidad ..../..../ ..../..../ Firma titular (imprescindible):

ENVIAR ESTE CUPON A EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPERJUEGOS DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES, C/O'DONNELL, 12. 28009 MADRID.

Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es

Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarla o rectificarla si es errónea.

A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique. Oferta válida hasta fin de existencias.

fondo

PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE

FIFA 2004

El usuario gana libertad en la entrega de FIFA más ambiciosa de toda su historia

NUEVO
La versión de **PS2** es la única que incluye la posibilidad de jugar en la Red

En el apartado gráfico ha mejorado tanto el comportamiento del balón, como la dinámica de movimiento de los jugadores. Los primeros planos son impresionantes.

Se ofrecen algunas repeticiones automáticas, generalmente después de faltas, oportunidades o goles. También hay un modo manual.

En el nuevo *FIFA* los programadores se han planteado un ambicioso proyecto cuyo objetivo es aumentar la libertad del usuario a la hora de controlar el comportamiento de los jugadores sobre el terreno de juego. El resultado es la incorporación de una considerable lista de novedades entre las que hay que mencionar un nuevo sistema de pase y algunos cambios en la ejecución de las jugadas a balón parado. En cuanto al nuevo sistema de pase, al que se denomina *Off The Ball*, **Electronic Arts** había desvelado que permitiría controlar tanto al pasador como al receptor del pase, aunque no había demasiados datos de cómo se conseguiría. La versión final de ***FIFA Football 2004*** responde a la pregunta con la ejecución de tres pasos consecutivos. El primero consiste en elegir, mediante uno de los botones laterales, el receptor del pase. Posteriormente se puede controlar a pasador y receptor de forma simultánea mediante la utilización de sendos *sticks* analógicos. El último paso culmina la secuencia con la ejecución del pase. El mencionado sistema requiere bastante entrenamiento, aunque una vez dominado permite realizar jugadas hasta ahora lejos de la imaginación de cualquier usuario. Además, se mantiene la solicitud de desmarque incluida en las dos ver-

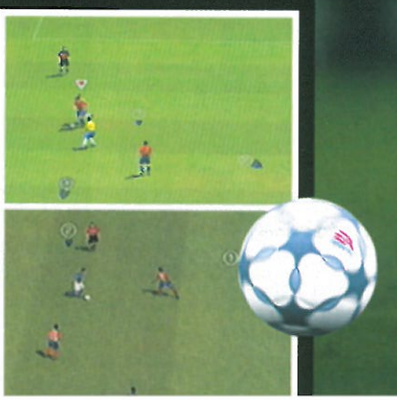
PELEA POR EL REMATE En las faltas indirectas y *corners* el defensor y el atacante activos pueden empujarse y agarrarse gracias al *stick* derecho.

Sorprende que por segundo año consecutivo los programadores no incluyan un Editor.

siones anteriores de *FIFA*, aunque en esta ocasión se ha eliminado la línea de trazo discontinuo que marcaba la dirección de la jugada. En cuanto a la ejecución de corner y faltas indirectas, la gran novedad es la aparición de un punto que señala la dirección del balón y la pelea con el objetivo de llegar libre de marca hasta el citado punto. De nuevo el *pad* analógico derecho es el gran protagonista, ya que es el que permite tanto al defensor como al atacante agarrarse y empujarse para ganar la posición. También se añade una mayor libertad a la hora de disparar a puerta, permitiendo elegir de forma manual entre hacer un remate raso o elevar el balón. Todas estas incorporaciones van unidas a una mejor dinámica en los desplazamientos del balón, corrigiendo así uno de los defectos que tradicionalmente se imputan a la saga. Sin embargo, los programadores de ***FIFA Football 2004*** también han puesto especial cuidado en los gráficos, reproduciendo con todo detalle a más de 500 jugadores. En los restantes, el parecido es más discutible y además, por segundo año consecutivo, se ha suprimido el Edi-

Off The Ball

El nuevo sistema de pase permite elegir al receptor del pase y, hasta que se ejecute al mismo, controlar al pasador y al receptor de forma independiente con ayuda de los dos *sticks* analógicos.



PS2 XBOX GAME CUBE

fútbol

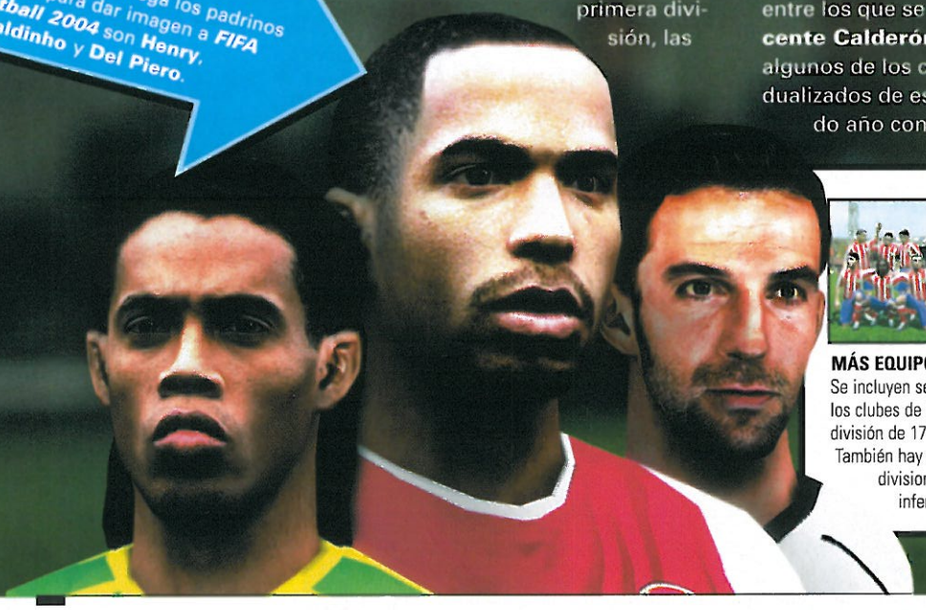
PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE

Sólo para PS2

La versión para **PS2** es la única en incluir la posibilidad de jugar *Online* (partidos amistosos y las competiciones a modo de eliminatoria) y el denominado Fútbol Fusión. Esta última opción permite la interconexión con *Total Club Manager*, de manera que se puede realizar la gestión con este *Manager* y jugar los partidos con ***FIFA F. 2004***.

MARKETING
En esta nueva entrega los padrinos elegidos para dar imagen a ***FIFA Football 2004*** son **Henry**, **Ronaldinho** y **Del Piero**.

tor. En cuanto a las opciones, la saga mantiene su habitual oferta en la que destaca la incorporación de diferentes divisiones inferiores. Así, la oferta de este año incluye 17 ligas de primera división, las categorías de plata de **España**, **Francia**, **Italia**, **Alemania** e **Inglaterra**, y la de bronce del último país citado. También se ha hecho un esfuerzo en la ambientación con nuevos estadios, entre los que se encuentra el **Vicente Calderón** y recogiendo algunos de los cánticos individualizados de estos. Por segundo año consecutivo los comentarios de **Lama** y **González** llegan a las tres versiones, volviendo a mostrarse como los mejores en su género. Donde la versión para **PS2** cobra ventaja es en la inclusión, en exclusiva, de la posibilidad de jugar a través de **Internet** y la de importar y exportar datos con el programa de *Manager* de la propia **Electronic Arts**. ➡ CHIP&CE



MÁS EQUIPOS
Se incluyen selecciones y los clubes de la primera división de 17 países. También hay varias divisiones inferiores.

OPCIONES
Destaca el modo Carrera en el que el objetivo es lograr puntos a base de ganar partidos. Sin embargo, los tropiezos tienen efectos negativos.

ESTADIOS
A los tres estadios españoles incluidos en la anterior versión (Bernabeu, Nou Camp y Mestalla) se une el Vicente Calderón.

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Desarrollador > EA Sports Jugadores > 1-8 Niveles de Dificultad > 4 Equipos > Clubes + Selecciones Competiciones > 9 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
Dreamcast	9,5	9,6	9,3	9,6	9,5
XBOX	9,5	9,6	9,3	9,6	9,5
PS2	9,5	9,6	9,3	9,7	9,6

PS2

La mejora en la animación de los jugadores y en la física del balón hacen que el comportamiento sobre el terreno de juego sea más realista. Las animaciones son espectaculares.

PS2

Por segundo año las tres versiones incluyen los geniales comentarios de Manolo Lama y Paco González. En el apartado musical cuenta con grupos como The Jam, Timo Maas o Vicentico.

PS2

Destaca el aprovechamiento del pad derecho para dotar al juego de mayor realismo y, sobre todo, de más libertad. El dominio de todos los secretos del control es complicado.

PS2

Incluye una enorme variedad de opciones y una considerable complejidad para manejar las novedades en el control. Además, la versión de PS2 incluye modos en exclusiva.

MEJOR VERSION

La de PS2 es la única que incluye opción para jugar en Red e interconexión con el Fútbol Fusión.

SÚPER CONCURSO GAMECUBE

1 Súper Premio de

1 Consola Gamecube + 4 Juegos
+ 3 Mandos + 1 Tarjeta de memoria

...y 2 Packs de cuatro juegos

Nintendo y **SuperJuegos** te ofrecen la posibilidad de disfrutar a tope de los mejores juegos de **GameCube**. Para ello, tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 25 de noviembre y podrás ser el ganador de uno de los 3 fantásticos packs que sorteamos.

¿Qué personaje Nintendo aparece en dos de estos cuatro juegos?

A) Mariñas **B)** Hamtaro **C)** Mario

NINTENDO GAMECUBE

PRECIO ESPECIAL

TM, © and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo

CONCURSO «GAMECUBE»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5354 poniendo la palabra **sjcube, espacio + respuesta correcta.** Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número 5354 lo siguiente: **sjcube B**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 25 de noviembre.

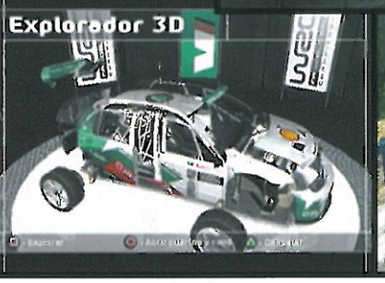
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 3

Sony vuelve a demostrar su maestría en el campo de los juegos de conducción con su nuevo WRC

En la guerra por liderar el género de los simuladores de rallys, la cosa parece estar dividida entre los seguidores de la saga *Colin McRae* y los de la saga que nos ocupa. Ciertamente los juegos «patrocinados» por el campeón del mundo cuentan con innumerables virtudes, pero los programadores ingleses de **Evolution Studios** han creado en su última propuesta un conjunto tan equilibrado y completo que hará más difícil que nunca la decisión. Para empezar, y como mayor baza, cuenta con la licencia oficial y exclusiva del Campeonato Mundial de Rallys FIA, con todo lo que ello conlleva. Todos los vehículos reales e

Los bellos entornos en los que se desarrollan las pruebas del campeonato cuentan con condiciones meteorológicas y de luminosidad variables.

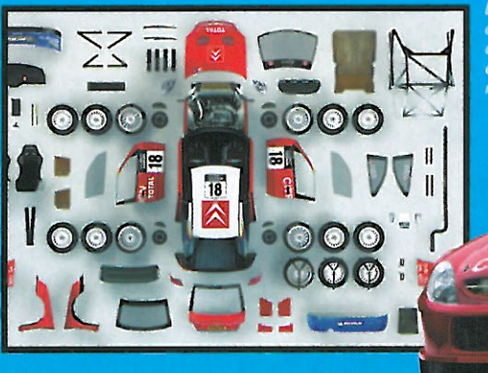
Nuestro vehículo elegido irá reflejando de un modo muy realista todas nuestras torpezas en forma de colisiones.



REPLAY
Durante las espectaculares repeticiones podremos observar todos los datos telemétricos del vehículo durante la carrera y así comprender mejor su compleja mecánica

Mecánica avanzada

Dentro de las opciones que se nos dan al elegir nuestro coche, existe una llamada «explotar» que nos permitirá observar todos los componentes con los que ha sido creado; desde las ruedas (con sus correspondientes tapacubos) a las puertas y ventanillas, pasando por el parachoques.



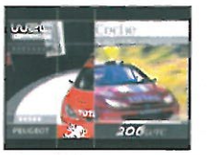
Es impresionante comprobar el grado de realismo empleado a la hora de modelar el coche.

Monturas digitales

Para crear cada uno de los más de cincuenta vehículos que aparecen en ***WRC3*** (entre los oficiales de las pruebas, los *Concept Car*, los *Extreme Car* y los *Car Evolution*), primero se diseña una trama de líneas (*wireframe*) que será la que defina la forma final. Sobre ella se aplican las superficies planas que más tarde se rellenan con texturas.

impecablemente reproducidos, todos los pilotos, copilotos y los circuitos están recreados con total exactitud, incluido en nuevo rally de **Turquía**. En cuanto a modos de juego, tampoco se queda atrás. Podremos elegir entre disputar una carrera contra el tiempo, un rally individual o disputar la temporada completa con todas sus pruebas. Este es sin duda el modo estrella, en parte gracias a la fidelidad con la que todo ha sido trasladado a **PS2**. Las vueltas de entrenamiento, los boxes, la información telemétrica... Incluso se ha contemplado un explorador en 3D del coche y un vídeo con la historia de la escudería. Respecto a la jugabilidad, ésta ofrece una mezcla casi perfecta entre control sencillo e intuitivo y simulación rigurosa. Hay que decir que se ha aumentado considerablemente la dificultad con respecto a *WRC II Extreme*, algo que a la larga se acaba agradeciendo. Gráficamente, aunque los entornos no superan a los vistos en *Colin McRae 04*, los vehículos destacan por su solidez, además de los nuevos efectos de luz y partículas incluidos. Por último, mencionar que el sonido es bueno, sobre todo en lo que a representación del motor se refiere. **DANI3PO**

//Se incluyen prototipos de vehículos reales//



SELECCIÓN
Desde el *Peugeot 206* al *Ford Focus*, pasando por el Skoda Fabia; todos se encuentran aquí.

CIRCUITO DE PRUEBA
En este sencillo trazado podremos comprobar cómo afectan al coche todas las modificaciones realizadas.

PUESTA A PUNTO
Los mecánicos del equipo tardarán pocos segundos en efectuar todas las reparaciones.

Como en sus últimas producciones, WRC3 incluye un modo panorámico 16:9 para los afortunados poseedores de un televisor dotado de esta tecnología.

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Evolution Studios Jugadores > 1-4
Competiciones > 17 Niveles de Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (108 KB)

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
9,6	9,5	9,5	9,6
Llaman poderosamente la atención los nuevos efectos de partículas (polvo, agua, barro...) y el reflejo de la luz sobre la carrocería del coche. El frame rate en pantalla es elevado y no cae en ningún momento.	Los efectos de sonido son la estrella, y en especial el «petardeo» del motor del coche. Las voces están en castellano y la música se limita a los menús del juego, aunque está bastante conseguida.	El control es más sensible e intuitivo que nunca y al principio te costará algo adaptarte. Cuando lo logres, descubrirás lo divertido que es intentar recortar décimas al crono etapa tras etapa.	Prácticamente inagotable, todo depende de lo interesado que estés en el mundo de los rallys. Tiene extras ocultos que desbloquear para aburrir, además de multitud de modos multijugador.

PS2

GLOBAL **9,6**

fooclo PLAYSTATION 2

PRO EVOLUTI SOCCER 3

Siempre hemos puesto a PES como el paradigma en materia futbolística... Es posible que haya llegado la hora de cambiar el discurso

MUCHO MÁS REAL
Más parecido al fútbol de verdad que en pasadas ediciones

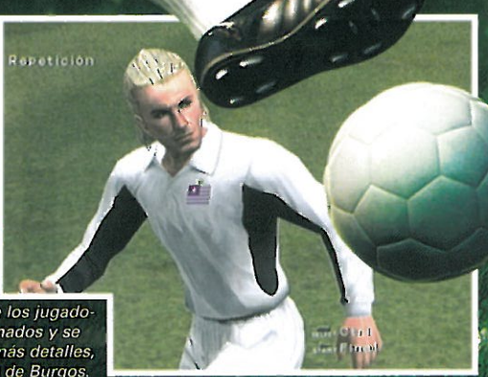
Hasta la

fecha, hemos dicho que los demás juegos deberían imitarlo en sus muchísimos aciertos, pero es el momento de decir a **Konami** que imite a los demás en todo lo que superan a *PES*. ***Pro Evolution Soccer 3*** es, una vez más, una obra de arte en las cuestiones en que siempre sobresalieron sus antecesores. Sobre el terreno de juego casi no tiene rival y las innovaciones en determinados aspectos del juego, como la jugabilidad o las nuevas animaciones, le acercan aún más a la perfección absoluta. ¿Cuál es entonces su problema? El problema de ***PES3*** es que pasan los años, las versiones, y seguimos sin ver una intención por solucionar las cuestiones donde es netamente

Nuevos retos

Son más y han variado la estructura. Aunque parezcan de relleno, es muy recomendable que nos apliquemos en ellos, sobre todo en las faltas. Nos sacarán de algunos apuros.

Ahora son más notables las diferencias entre los buenos jugadores y los no tan buenos. Se nota, por ejemplo, en el control del balon.



Los rostros de los jugadores están animados y se han incluido más detalles, como la gorra de Burgos.

Más clubes españoles

Una de las buenas noticias es que, al menos, se ha aumentado la lista de participantes españoles en la *Master League*. Ahora, al R. Madrid, Barça, Depor y Valencia, se han añadido Real Sociedad, Atlético de Madrid, Betis y Celta de Vigo. Los que aún no están, los podréis añadir a base de curro y paciencia, con el Editor de clubes.

TIENDA PES
Con los puntos PES podremos comprar estadios, vestimentas y otras muchas curiosidades.

inferior a sus rivales. Mientras la competencia triplica sus esfuerzos por mejorar en materia de jugabilidad y realismo, *PES* no recorta sus diferencias en aspectos como las competiciones oficiales (ligas nacionales y torneos internacionales oficiales), la posibilidad de jugar en red o, simplemente, contratar a unos locutores más convincentes. Su oferta mejora, cierto, pero siguen siendo modificaciones leves, paños fríos que no dejan de ser «un poco más» de lo que ya conocíamos. Nadie niega el avance, pero los demás lo están haciendo mucho mejor y **Konami** no despierta. ***PES3*** puede ser el rey en lo que se refiere al desarrollo del juego en el césped, pero en el resto es inferior con respeto a *FIFA Football 2004*. Es tan evidente que ya no lo podrán negar ni los fanáticos de *PES* más cerrados. ***PES3*** con el espíritu de *FIFA* sería un juego de 100 puntos. Lástima que **Konami** siga sin entenderlo. ●◆ DE LUCAR

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Konami Programador > KCET Jugadores > 1-8
Clubes > 60 Niveles de Dificultad > 5 Texto/Doblaje >Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (286 KB)

GRÁFICOS 9,4
Mucho más depurado que PES2. Mejores animaciones, más realista, texturas más definidas y un nuevo motor gráfico que funciona a la perfección. Vuelve a ser el punto más potenciado de todo el programa.

MÚSICA / FX 8,9
Aunque han mejorado un poco en su labor de comentaristas, siguen cometiendo errores y están a años luz de la competencia. Deberían apostar más fuerte en este apartado. Los FX son muy buenos.

JUGABILIDAD 9,4
Se ha vuelto a cambiar el estilo de juego y ahora se puede decir que es aún más inteligente y real. Es como si la máquina aprendiera nuestra forma de jugar. Mucho menos mecánico y más emocionante.

DURACIÓN 9,5
Los cambios en la estructura de la Master League son un acierto, aunque siga sin ser lo que esperábamos. Para los fanáticos de la saga se trata de un juego eterno, por lo menos hasta que llegue PES4.

PS2

GLOBAL 9,4

PLAYSTATION 2 / XBOX

THE SIMPSONS: HIT & RUN

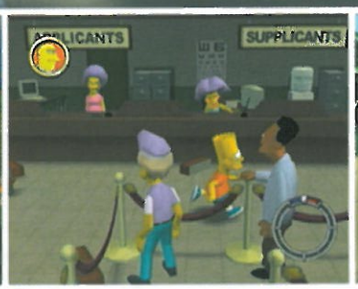
Sobre la mecánica de GTA, Radical ha construido una verdadera obra maestra

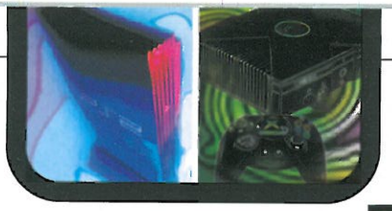
Apu y Lisa persiguen al palurdo Clatus en una persecución que pasará a la historia de Springfield.

Cada personaje cuenta con trajes extraídos de episodios clásicos que deberás comprar. ¿Recuerdas cuando Homer engordó para no ir a trabajar a la Central?

Una serie de factores entre los que no se encuentra precisamente el azar, sino el trabajo y la dedicación de **Radical** y **Vivendi Universal** son los que han hecho posible que tras más de diez años de soportar mediocridades al fin tengamos ante nosotros un videojuego que hace justicia al carisma, humor e inteligencia de *Los Simpson*. La mejor serie de animación de la historia ha inspirado un clon de *Grand Theft Auto*, en el que los fanáticos de la serie alucinarán descubriendo mil guiños a los episodios, mientras visitan (por dentro y fuera) localizaciones clásicas como la taberna de **Moe**, el badulaque o la central nuclear. Intachable en el aspecto gráfico (la adaptación a 3D de los personajes es fantástica) y tan adictivo como el *GTA* al que copia, la guinda al conjunto la pone el prodigioso doblaje al castellano, obra del mismo

//H&R ha sido escrito por los guionistas de la serie//





Ayuda al abuelo Simpson a recoger todo el plasma y pondrá su jeep de la Segunda Guerra Mundial a tu servicio.

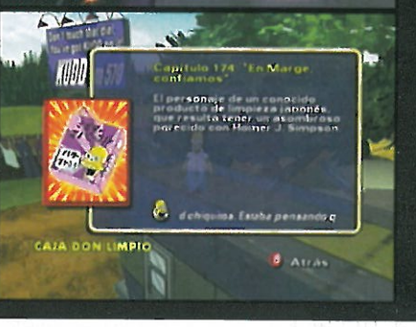
Hans Topo es sólo uno de los incontables personajes secundarios de la serie que aparecen en Hit & Run.

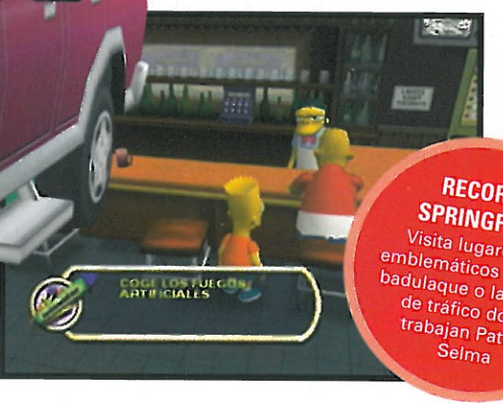
equipo que se encarga de la serie de TV. **Moe**, **Lenny**, **Krusty**, **Apu**, **Bart**... Todos doblados por sus voces habituales. Desgraciadamente, el inolvidable **Carlos Revilla** (la voz de **Homer**) nos dejó hace tiempo, pero su sustituto (**Carlos Ysbert**) realiza un fantástico trabajo. Lo comprobarás gracias a los mil chascarrillos que suelta **Homer** mientras conduce a toda pastilla por *Springfield*. El guión, obra del equipo de la serie, hará que te tronches de la risa mientras desempeñas las más de 56 misiones que componen el juego. Algunas son carreras y otras requieren salir del coche e interactuar con otros personajes.

Hit & Run es uno de los juegos del año, todo un regalo para los *fans* de *Los Simpson*. NEMESIS

A la caza del cromo

Cada escenario oculta *trading cards* con el argumento y algunos diálogos de episodios clásicos de la serie. Reúnelas todas y activarás un circuito de un minijuego multijugador inspirado en el clásico *Super Sprint*.





RECORRE SPRINGFIELD
Visita lugares tan emblemáticos como el badulaque o la oficina de tráfico donde trabajan Patty y Selma

Género > Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > Vivendi Universal Programador > Radical Jugadores > 1-4 Personajes > 5
Fases > 7 Misiones > +56 Vehículos > 40 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

GRÁFICOS		JUGABILIDAD	DURACIÓN	
XBOX 9,2	XBOX 9,5	XBOX 9,4	XBOX 9,3	XBOX GLOBAL 9,4
PS2 9,2	PS2 9,5	PS2 9,4	PS2 9,3	PS2 GLOBAL 9,4

A lo largo de siete escenarios, Radical recrea cada calle y edificio de Springfield con gran suavidad y detalle. Y por fin alguien logra trasladar correctamente los personajes a las tres dimensiones.

El mejor doblaje al castellano del año. Las voces españolas de Homer, Marge, Barney, Apu, etc. han dado lo mejor de sí mismos para crear un verdadero episodio de Los Simpson. No te saltarás ni un diálogo.

Igual de adictivo que Grand Theft Auto 3, Hit & Run juega además con la baza de conseguir cada traje clásico, cada cromo, hablar con tu secundario favorito de la serie. Y el control del coche, perfecto.

El minijuego a lo Super Sprint para 4 jugadores es un extra excelente, pero para conseguirlo tendrás que hallar cada cromo oculto. Los fanáticos, en cambio, no pararán hasta conseguir todos los trajes.

MEJOR VERSIÓN

La versión PS2 es un poco más suave, pero ambas son sublimes. Si te gustan Los Simpson, ni lo dudes

JAK II EL RENEGADO

A veces ángel y a veces demonio, pero siempre Jak. Naughty Dog evoluciona aún más el género de las plataformas

No sólo ha madurado el personaje; argumento, jugabilidad y apartado gráfico han alcanzado la mayoría de edad. La evolución ha sido tan brutal que apenas se puede hablar de que ***Jak II*** sea la continuación del plataformas que revolucionó el género hace dos años. Y aunque sus entornos son majestuosos, lo entrañable de *El Legado De Los Precursores* ha sido sustituido por la frialdad de la tiranía que asola el nuevo mundo que explorar, Ciudad Refugio. Así, términos como venganza, oscuridad o diabólico acompañan a la mecánica de juego, haciendo que esta sea bastante más compleja que la original. Las misiones que nos encomendarán aguardan diferentes estilos, como el *shooter*, la acción, la estrategia e incluso el sigilo. **Jak** puede perfeccionar y mejorar su lado oscuro al adquirir experiencia, por lo que a los movimientos básicos de la primera entrega se añaden más de 10 nuevas acciones de espectaculares golpes de defensa. Más de

DAXTER
Gracias a sus habilidades sólo él podrá afrontar determinadas misiones. Además, conserva el humor de la primera entrega.

Secretos

Jak II aguarda divertidos secretos que son activados al recopilar suficientes esferas rojas. Así, podrás afeitar la perilla de **Jak**, disminuir el tamaño de las cabezas de los personajes, crear un mundo simétrico...

Jak el Oscuro

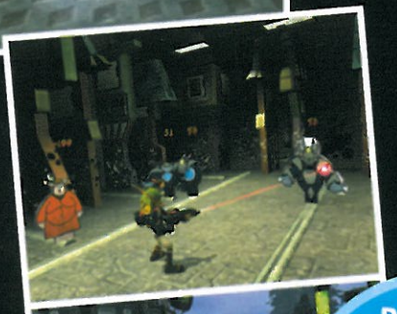
Absorbe el Eco Oscuro que desprenden los enemigos al ser eliminados y podrás ejecutar nuevos y mejores movimientos de defensa. Estos te los enseñará el Oráculo al entregarle Piedras Calavera.

TURBOTABLA
Cuando la consigas podrás usarla en cualquier momento y hacer todo tipo de trucos.

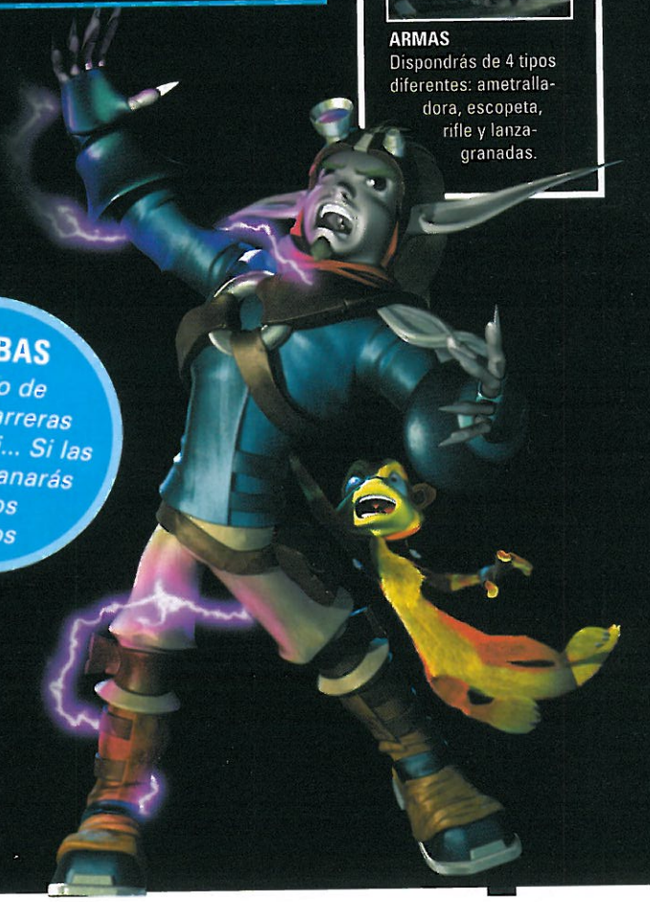
ARMAS
Dispondrás de 4 tipos diferentes: ametralladora, escopeta, rifle y lanzagranadas.

//Mucho más complejo y oscuro que el original//

20 vehículos están a disposición del protagonista, los cuales sufren daños ante una conducción temeraria... Y así, una larga lista de novedades que hacen que la aventura de ***El Renegado*** sea más intensa y más difícil de completar, pues muchas de las fases sólo los más expertos podrán completar con éxito. Técnicamente es perfecto pues, aunque se han añadido nuevos elementos (efectos de luz, mayor número de polígonos, localizaciones tres veces más extensas...), el motor gráfico ofrece un mayor rendimiento que el de la primera entrega. ANNA



PRUEBAS
Circuito de armas, carreras contrarreloj... Si las superas ganarás nuevos objetos



Género > Plataformas Multigénero Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Naughty Dog Jugadores > 1
Armas > 4 Horas de Juego > +50 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Graber Partida > Memory Card (1203 KB)

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
9,4	9,1	9,2	9.2
Un mundo tres veces más extenso, con efectos de luz que se reflejan en pantalla, personajes modelados con más de 10.000 polígonos, inexistencia de pantallas de carga y motor gráfico de mayor rendimiento.	Buena banda sonora, pero este apartado destaca sobre todo por los efectos de sonido y por el doblaje al castellano, realizado por el mismo equipo de actores de la primera entrega.	El nivel de dificultad es bastante más exigente que el de Jak & Daxter, pero su control y precisión siguen siendo extraordinarios. Nuevos estilos de juego: shooter, conducción, sigilo, estrategia...	Tres veces más larga que la aventura en Isla Misty de El Legado De Los Precursores. Además, al contener infinidad de submisiones y secretos, completar el 100% nos llevará muchas horas de dedicación.

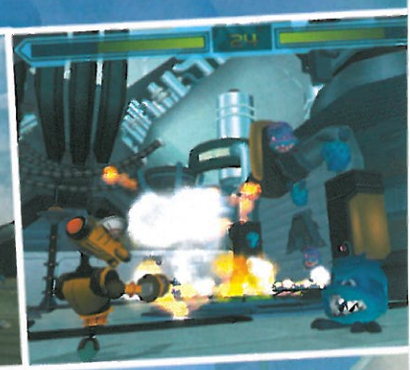
PS2

GLOBAL **9,3**

PLAYSTATION 2

RATCHET & C

TOTALMENTE A TOPE



Clank

Ratchet podrá utilizar sus cualidades para volar, como las hélices y el propulsor, y al igual que en la primera entrega **Clank** también podrá ser controlado. Esta vez cuenta con dos nuevos movimientos: construir puentes y levantar o mover bloques pesados.

Ni mucho, ni poco. Si en *Jak II* encontramos pocas similitudes con su antecesor, en *Ratchet & Clank 2* hallamos más de lo mismo. Es como si se tratase de una ampliación, donde se han incluido nuevas armas, nuevas pruebas a bordo de ala delta o naves espaciales, y nuevos minijuegos (como las Arenas de Batalla) en el mismo planteamiento del que se gozó hace apenas un año. El objetivo es cumplir las misiones pertinentes para poder progresar, mientras eliminamos al enemigo para conseguir las tuercas necesarias que nos permitirán comprar *gadgets* y armas. De este modo, los programadores aúnan diferentes estilos de juegos (carreras, plataformas, *shooter*...) ofreciendo a los usuarios una experiencia de acción rápida muy entretenida. Las novedades, aunque son escasas son sustanciales: **Ratchet** es

LANK

Nuevos retos, nuevas armas, una propuesta más larga... Pero pocos cambios en su desarrollo

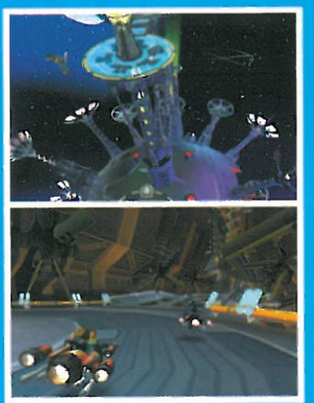
Se han incluido ciertas dosis de RPG, ya que el jugador tendrá que aprender a mejorar las armas y cómo hacer que Ratchet sea más fuerte.

//Perfecta combinación de géneros//

capaz de mejorar las armas que posee y puede aumentar su fuerza y resistencia ante el enemigo al ejecutar determinados *combos* en combate; **Clank** es controlado en ciertas fases del juego y ha sido dotado de nuevos movimientos y *gadgets*; los planetas que dan forma este nuevo universo son casi el doble de extensos que el de la primera entrega, aunque las ambientaciones y los gráficos de los mismos han evolucionado poco. Pero es de destacar que el motor gráfico es mucho mejor. ➸ ANNA

Retos

A lo largo de la aventura accederás a pruebas para conseguir armas o *items* especiales, como las carreras de *Hovercrafts*, o a peculiares desafíos como los Planetas Esferas donde darás la vuelta al mundo.



ARMAS
Más de 20 tipos de armas podrás conseguir o comprar durante el juego

Género > Plataformas 3D Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Insomniac Jugadores > 1
Armas > + 20 Niveles > 20 Mundos Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (466 KB)

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
9,0	8,9	9,1	9,0
Localizaciones muy parecidas a las de la primera entrega (aunque son el doble de extensas). El motor gráfico ha sido ligeramente mejorado para incluir una mayor iluminación y efectos especiales.	El doblaje al castellano sigue siendo bueno, al igual que la banda sonora que acompaña a la acción. Pero lo mejor, sin duda, son los increíbles efectos de sonido de explosiones y disparos de las más de 20 armas.	Precisa y con una dificultad progresiva, aunque es algo más compleja que la que se ideó en el R&C original debido a que se han añadido elementos de RPG y estrategia. Siguen las plataformas, la conducción...	Sin ser tan largo como un Jak & Daxter, ofrece bastantes horas de juego muy variadas y entretenidas. Además, se han incluido pruebas adicionales que alargan bastante la vida del título.

PS2

GLOBAL 9,0

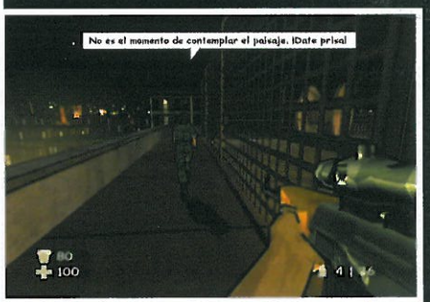
fondo

PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE

La trama y la puesta en escena del cómic belga dan vida a este original shoot'em-up

XIII

Entre todos los *shoot'em-up* del mercado, resulta difícil encontrarse con uno que reúna todos los requisitos para convertirse en un gran juego. La mayoría de los títulos del género presentan un desarrollo divertido y un aspecto mediocre o viceversa, pero **Ubi Soft** ha conseguido concentrar en un solo *FPS* un argumento de cine, un desarrollo divertido y adictivo y un apartado gráfico de lo más original; eso sí, sin olvidar las posibilidades multijugador y, por supuesto, los modos de juego a través de **Internet**. ***XIII***, inspira-

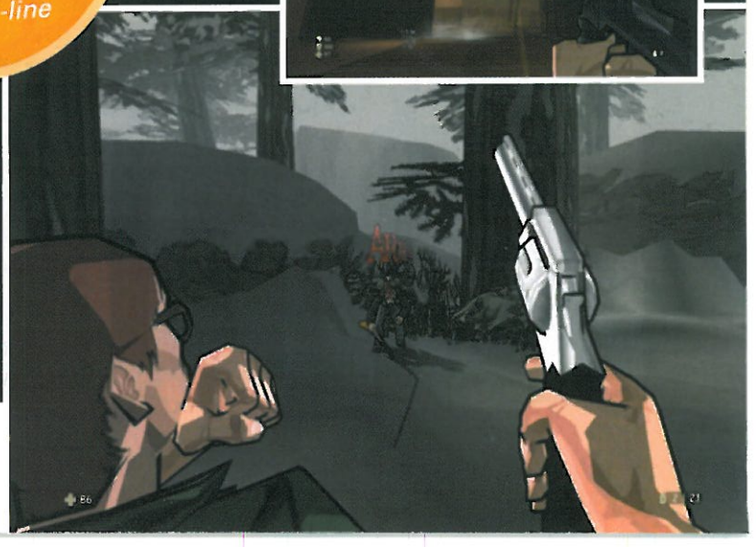


JUEGO ON-LINE
Las versiones **PS2** y **Xbox** permiten conectarse a **Internet** para jugar *On-line*

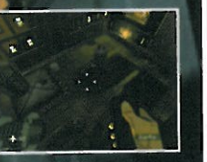
Multijugador

Las tres versiones incluyen un modo multijugador para cuatro personas en *split-screen*; sin embargo, sólo las ediciones de **PS2** y **Xbox** permiten el juego a través de **Internet** para un total de ocho jugadores.

El modo multijugador te permitirá batirte en duelo contra bots controlados por la CPU.



XIII imita la estética del cómic de Van Hamme y Vance tanto en su puesta en escena como en su desarrollo.



ARTILUGIOS
Además de armas, podremos usar objetos como el garfio.

FLASHBACKS
Estos *flashbacks* jugables nos ayudarán a recuperar la memoria.

INTERACCIÓN
Podremos utilizar objetos para atacar y coger rehenes.

do en el cómic de los belgas **Van Hamme** y **Vance**, presenta un aspecto de lo más llamativo, con un *engine* 3D muy suave (sobre todo en el caso de la versión **Xbox**) y gobernado por el vistoso efecto de *cell-shading*. Pese a que parece un auténtico cómic, **Ubi Soft** no ha escatimado en escenas violentas y truculentas, y su argumento permanece fiel al original en papel, indicado para un público adulto. Los detalles más originales de su jugabilidad van desde la posibilidad de utilizar todo tipo de armas y artilugios (incluido un garfio como el de **James Bond** en *007: NightFire*) hasta los modos de juego a través de **Internet**. Entre las tres versiones analizadas, encontramos más completa la de **Xbox**, con un *engine* más suave que en **PS2** y con más resolución que el de **GC**, y muchos más efectos gráficos en genaral. ⊷ DOC

//XIII puede presumir de ser uno de los FPS más originales del momento//

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Ubi Soft Programador > Ubi París Jugadores > 1-4 Niveles de Dificultad > 3 Modo On-line > 8 Jugadores (Sólo PS2 y Xbox) Texto/Doblaje > Castellano/ Cast. Grabar Partida > Según Consola

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GAMECUBE	9,2	9,2	8,9	8,4	9,0
XBOX	9,3	9,2	9,2	8,9	9,3
PS2	9,1	9,2	9,3	8,9	9,1

El original tratamiento gráfico que ha dado Ubi Soft a XIII le asemeja al cómic creado por Van Hamme y Vance. Entre las tres versiones, la de Xbox posee un engine más suave y más detallado.

Aunque la música resulta algo repetitiva, sobre todo en las escenas de acción, las voces han sido perfectamente dobladas al castellano por actores profesionales (entre ellos Ramón Langa).

El desarrollo del modo Historia está muy bien planteado (con una perfecta curva de dificultad) y añade una gran cantidad de modos de juego, incluyendo varias posibilidades On-line (menos en GameCube).

La longitud y dificultad del modo Historia le da mucha vida a XIII, pero será en los modos multijugador donde exprimiremos al máximo las posibilidades del juego. GC carece de modos de juego On-line.

MEJOR VERSION

La suavidad de la versión Xbox y sus posibilidades multijugador la convierten en la mejor opción.

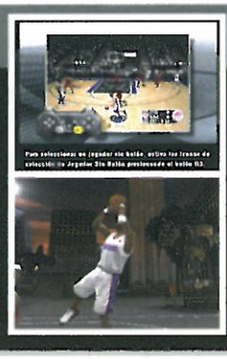
NBA LIVE 2004

La presencia de la selección española es un aliciente que se suma a las novedades de la nueva entrega de NBA Live

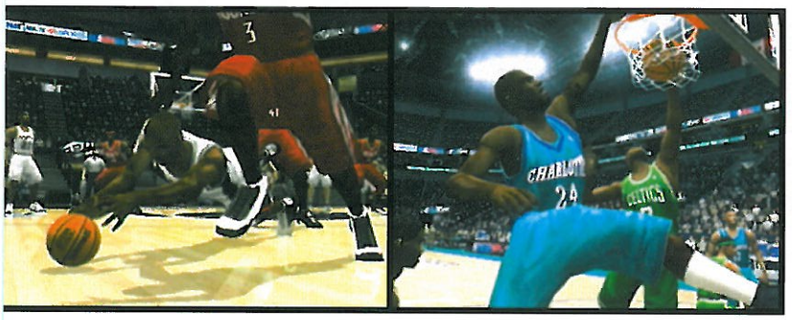
ESPAÑA
Nuestra selección es el único equipo ajeno a la NBA

Nuevo control

Hasta ahora, al dar una orden de tiro, el programa decidía la mejor alternativa. Ahora, es el usuario el que determina si realizar un tiro en suspensión o ejecutar un mate o bandeja. Además, se incluyen nuevos movimientos y la posibilidad de controlar, en ataque, a un jugador que no tiene la posesión del balón.

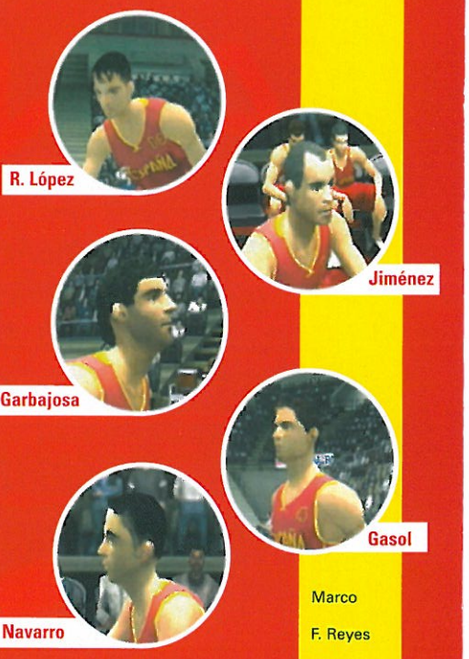


Hasta ahora, los grandes protagonistas de los videojuegos de baloncesto han sido los equipos de la NBA. Tan sólo *Team USA Basketball* para **MegaDrive** incluyó a selecciones nacionales aunque con nombres ficticios. Ahora, la nueva versión de *NBA Live* sorprende a todo el mundo con la presencia de la selección española como único equipo ajeno a la NBA. En esta ocasión los jugadores son reales, recogiendo a los componentes del equipo que lograron el quinto puesto en el Mundial de **Indianápolis** de 2002. El sabor español aumenta si tenemos en cuenta que **Raúl López** es el elegido para la campaña promocional en nuestro país. Sin embargo, la doble presencia española no es el único aliciente, ya que ***NBA Live 2004*** ofrece numerosas diferencias en el sistema de con-



trol. El objetivo es aumentar la posibilidad de tomar decisiones por parte del usuario, eliminando muchas determinaciones que eran escogidas de manera automática por la *CPU*. Así, hay que destacar la posibilidad de elegir entre un tiro en suspensión o realizar un mate, o una bandeja. También se recoge la opción de controlar a un jugador que no tiene el balón, y un nuevo movimiento en el que se realiza una media vuelta con salto. Todo ello sin renunciar a los dos aspectos añadidos en la versión anterior: el *Freestyle* y los *Alley Hoops*. En cuento a las opciones, se mantiene la gran oferta que caracteriza a la saga, aunque la selección española sólo puede utilizarse en partidos amistosos y en uno contra uno. ➡ CHIP&CE

Selección Española



Los 15 jugadores del combinado nacional incluidos corresponden a los 12 que acudieron al Mundial de **Indianápolis** y a tres de los descartes realizados por **Imbroda** (**Dueñas**, **Raúl López** y **Mumbrú**). El parecido es notable en algunos casos y escaso en otros.

Marco
F. Reyes
Calderón
A. Reyes
Rodríguez
L. Angulo
Paraíso
Junyent
Dueñas

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > EA Desarrollador > EA Sports Jugadores > 1-8 Niveles Dificultad > 4
Equipos > NBA + Históricos + España Competiciones > 5 Texto/Doblaje > Castellano/ Cast. Grabar Partida > Según Consola

	GRÁFICOS	MUSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
	9,5	9,1	9,2	9,4	9,4
	9,5	9,1	9,2	9,4	9,4
	9,5	9,1	9,3	9,4	9,5

Aunque se ha reducido el número de secuencias con respecto a la versión anterior, la calidad gráfica del programa es impresionante.
Las repeticiones siguen siendo muy espectaculares.

Los comentarios de Sixto Miguel Serrano han sido incluidos en los tres soportes, siendo el único programa de baloncesto con comentarios en castellano. En la música predomina el Hip Hop.

El nuevo control elimina aspectos que hasta ahora se realizaban de forma automática. La gran cantidad de combinaciones hace que la configuración de los mandos de Xbox y GC resulte más incómoda.

La mayor intensidad defensiva y los cuatro niveles de dificultad son un reto a tener en cuenta. Se intensifican las funciones del manager con el modo Dinasty que sustituye al denominado modo Franquicia.

MEJOR VERSION

Tan sólo la mejor configuración del mando de PS2 hace que sea superior a la de sus rivales.

a fondo XBOX

CABALLEROS DE LA ANTIGUA RE

Ha tenido que ser Bioware, responsables de la saga Baldur's Gate, quien cree el título más completo, ambicioso y envolvente de la historia de Star Wars

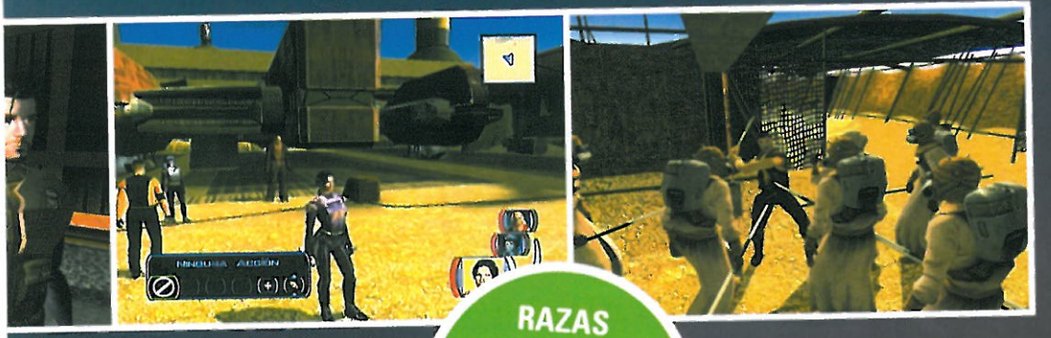
Las carreras de Swoop, una especie de motos futuristas, son una de las mayores atracciones de la galaxia Star Wars.

El juego más esperado de la reciente historia de **Xbox**, que ha rendido a sus pies por igual a fanáticos de *La Guerra De Las Galaxias* y los jugadores de RPG ya ha llegado a nuestro país, y es aún mejor de lo que esperábamos. Ambientado 4.000 años antes del *Episodio I*, cuando los *Jedis* se contaban por cientos, la historia gira entorno a la amenaza de los *Sith* (enemigos que antes pertenecieron a la sagrada orden pero que cayeron en el lado oscuro). Al comenzar la aventura, el jugador puede definir al personaje en todos sus aspectos, tanto físicos como en el terreno de las habilidades. El desarrollo se divide entre la exploración, con

CALO NORD
Este peligroso cazarrecompensas nos pondrá las cosas difíciles en el planeta *Taris*. Está al servicio del mayor capo local.

Los parajes que visitaremos se dividen en diferentes planetas. Al comienzo sólo podremos acceder a Taris, pero cuando consigamos la nave Ebon Hawk tendremos total libertad para desplazarnos.

PÚBLICA

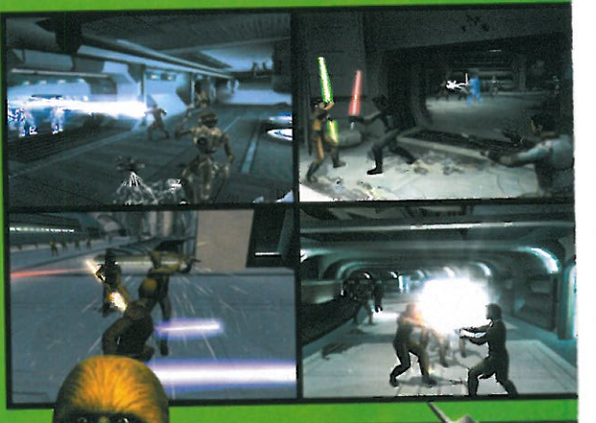


multitud de lugares que visitar (desde *Tatooine* hasta *Kashyyyk*, planeta de los *Wookies*) y las batallas. En ellas controlamos a un grupo de tres personajes y el sistema elegido es una mezcla de batallas por turnos y tiempo real. La libertad de acción durante nuestro deambular por los gigantescos escenarios será total, incluso contaremos con una nave (el *Ebon Hawk*) para desplazarnos por los planetas. De nuestras acciones dependerá, además, que sigamos el camino de la Luz o caigamos en el Lado Oscuro. Si estás cansado de las mediocridades habituales de los títulos de *Star Wars*, **CDLAR** te sorprenderá. DANI3PO

RAZAS
En nuestro grupo podremos contar con *Wookies* o *Twi'leks*

Batallas

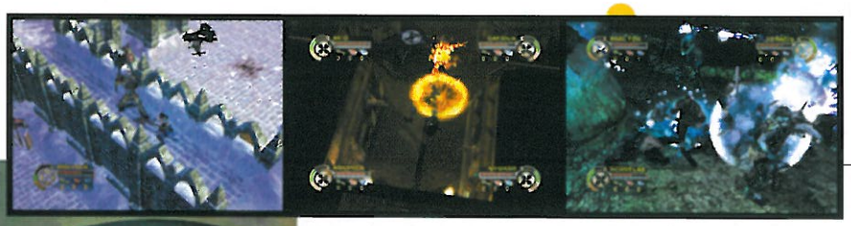
Cuando un enemigo entre en nuestro rango de visión la acción se detendrá y será el momento de dar órdenes a nuestros personajes. Ellos las ejecutarán por turnos hasta que las cambiemos de nuevo. Podremos utilizar todo tipo de armas (pistolas, granadas, sables *jedi*...) y los poderes de La Fuerza (lanzar el sable, curar a nuestros aliados, etc.)



Género > Aventura/RPG Formato > DVD-ROM Compañía > Lucas Arts Programador > Bioware Corp. Jugadores > 1
Niveles > 10 Mundos Personajes > 9 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Disco Duro

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
9,1	9,2	9,3	9,4
Más que la belleza de un Final Fantasy, este juego se centra en la funcionalidad. Escenarios gigantescos, un frame rate estable y multitud de enemigos en pantalla, aparte de la gran variedad de entornos.	El Dolby Digital nunca estuvo tan bien utilizado: melodías épicas (afortunadamente se ha evitado la fanfarria clásica de la saga) y efectos de sonido grandiosos. La interpretación de las voces es genial.	Al comienzo, las batallas pueden extrañar un poco pero cuando las comprendas no podrás desenganchartе de él. Al contrario que con otros de la saga, no es necesario ser un fan de SW para disfrutar con él.	Sin duda, nos encontramos ante uno de los RPG más largos de la reciente historia de las consolas. Diez inmensos escenarios, ausencia total de linealidad y misiones alternativas para aburrir.

GLOBAL **9,3**



Los escenarios recrean cuatro universos muy distintos.

XBOX

DUNGEONS & DRAGONS HEROES

Atari crea la mejor experiencia de Dragones y Mazmorras

En un juego de esta licencia, no podía faltar el típico dragón.

CUATRO JUGADORES

Dungeons & Dragons Heroes incorpora un modo cooperativo para cuatro jugadores. Los enemigos son los mismos, pero las recompensas y la experiencia se dividirán entre los protagonistas

Cuando lo vimos por primera vez en el **E3** de 2002 no pudimos evitar compararlo con *Baldur's Gate: Dark Alliance*. Y una vez jugado en profundidad, las semejanzas se hacen mucho más evidentes; sin que eso signifique nada malo. Nos encontramos ante un puro *Hack'n Slash*, una variedad de RPG muy popular en los **Estados Unidos**. A través de interminables calabozos, criptas y demás, controlamos a nuestro personaje (guerrero, mago, ladrón, etc.) mientras liquida a cientos de enemigos, gana experiencia y mejora su equipamiento. El argumento y los *puzzles* son lo de menos, pero puede hacerse tan adictivo como el mejor *FF*. **DANI3PO**

Mejora a tu héroe

Al acabar con un número determinado de enemigos podrás subir de nivel a tu personaje, y así obtener nuevas habilidades de un amplio catálogo.

Género > Action RPG Formato > DVD-ROM Compañía > Atari Programador > Atari Hunt Valley Jugadores > 1-4
Niveles > 4 Mundos Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Disco Duro

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
8,7	8,8	9,8	8,9
Aunque los personajes no son un derroche de imaginación y diseño, el motor 3D gestiona con gran soltura los complejos escenarios y las decenas de enemigos que aparecen simultáneamente en pantalla.	El acto de presencia de la banda sonora es prácticamente testimonial, aunque la melodía de la pantalla de presentación está muy conseguida. Los efectos de sonido están bien reflejados en el juego.	El sencillo control del personaje, con un botón asignado a cada tipo de ataque (siendo totalmente definible) oculta un desarrollo lineal pero muy divertido. El desarrollo de los protagonistas es perfecto.	La aventura principal es bastante larga, con multitud de búsquedas secundarias que te entretendrán lo suficiente. El modo para varios jugadores es la mejor opción cuando hayas acabado con ella.

XBOX

GLOBAL **8,9**

SÚPER CONCURSO TIME CRISIS 3

5 Packs

Pistola + Juego

y 5 Juegos

¡Apunta y dispara! Uno de los mejores shooter con pistola puede ser tuyo, pues **Sony C.E.** y **SuperJuegos** te ofrecen la posibilidad de ganar uno de los 5 packs compuestos por Pistola G-Con 2 + Time Crisis 3 o uno de los cinco juegos de Time Crisis 3 que se sortean. Para ello, tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 25 de noviembre.

¿Cuál de estas armas no se utiliza en Time Crisis 3?

A) Una escopeta recortada **B)** Un lanzagranadas **C)** Una ballesta

CONCURSO «TIME CRISIS 3»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5354** poniendo la palabra **sjtime, espacio + respuesta correcta.** Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número **5354** lo siguiente: **sjtime B**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 25 de noviembre.

"PlayStation" and "PS2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights reserved. TIME CRISIS ™ 3 & © 1995 1997 2001 2002 2003 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD. A Namco product. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe.

FOCO GAME BOY ADVANCE

¿JUEGO INFINITO? ***FF Tactics Advance*** posee un total de 300 misiones

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

Un prólogo mágico, un libro que convierte los sueños en realidad, tres aventureros...

Así podría comenzar la nueva fábula jugable de **Square Enix**, un *Battle-RPG* de apariencia dulce y aniñada pero que encierra bajo su isométrica apariencia una complejidad y profundidad arrolladoras. Gráficos de ensueño, de esos que podrías estar admirando toda una vida, una banda sonora magistral y una ambientación sobresaliente confluyen en perfecta armonía con un desarrollo y guión equilibrados, una curva de dificultad deliciosa y la única exigencia de dedicarle horas y horas, bendito castigo, a navegar a través de un interfaz no del todo perfecto. Un total de 300 misiones y la posibilidad de desarrollar hasta 34 trabajos o *jobs* diferentes terminan por encadenarte a un cartucho que destila magia, buen hacer y Navidad por todos sus circuitos. La leyenda de **Square** (y **Enix**) vuelve a **Nintendo**. ⇔ THE ELF

Mapa de Ivalice

Es el mapa general del juego y por el nos desplazaremos de un punto a otro. Existen un total de 30 localizaciones y 8 tipos de paisaje diferentes.

En las ciudades podremos encontrar varios tipos de establecimientos. Los más importantes son las tiendas y los pubs, donde podremos seleccionar las misiones.

Género > Battle-RPG Formato > Cartucho (128 MB) Compañía > Square Enix Programador > Product Development Division-4
Jugadores > 1-2 Misiones > 300 Trabajos > 34 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Si (2)

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
9,2	9,4	9,2	9,4
La mano mágica de Square hace acto de presencia en el preciosista diseño de los personajes, en las detalladas tiendas y ciudades, el campo de batalla y las magias de los combates. Posee 3 modos gráficos.	La calidad de la banda sonora es tan alta que parece provenir de un CD. Existen una buena cantidad de sonidos y efectos digitalizados y la atmósfera sonora de los escenarios resulta envolvente y tangible.	Pese a su inocente apariencia Final Fantasy Tactics Advance es un Battle RPG realmente complejo y que exigirá de nosotros una dedicación absoluta. Los combates son tremendamente adictivos.	FFTA posee un total de 300 misiones. Esto asegura muchísimas horas, días y semanas de juego. Si a esto le unimos el modo Link, las abilities y los 34 trabajos o tareas, tenemos diversión casi infinita.

GAME BOY ADVANCE

GLOBAL **9,3**

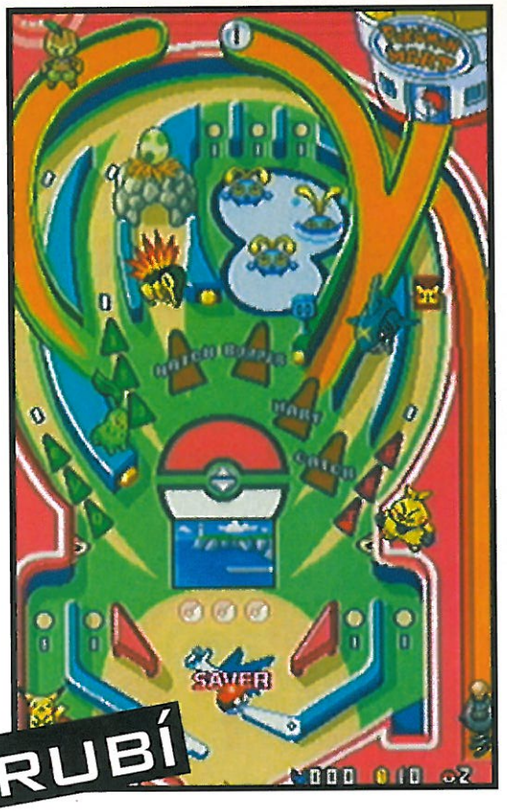
DESAFÍOS BONUS Captura los tres **Pokémon** del tablero y accederás a divertidas pruebas

POKÉMON PINBALL

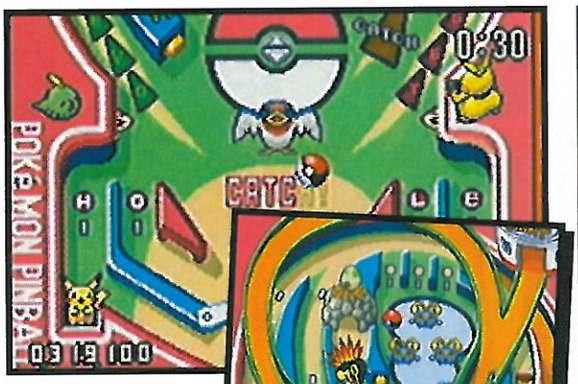
Pásalo en grande con este increíble Pinball mientras descubres los secretos de los Pokémon del mundo de Hoenn

La Tienda

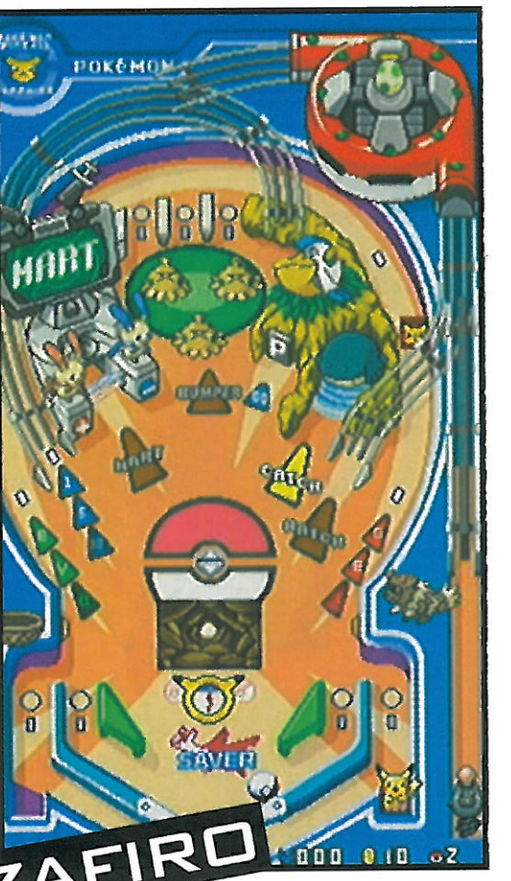
Con las monedas que consigas en el tablero podrás comprar en la Tienda *Pokémon* Desafíos *Bonus*, bolas más grandes (*Ultra Ball*, *Master Ball* y *Great Ball*)...



RUBÍ



Hay varias formas de capturar Pokémon. Golpea con la bola en los lugares indicados y un Pokémon aparecerá en el tablero.



ZAFIRO

Divertido hasta la extenuación, el nuevo *Pinball* de *Pokémon* ofrece una jugabilidad tan precisa y perfeccionada que nos mantendrá entretenidos durante mucho, mucho tiempo. El desplazamiento de la bola de una zona a otra del tablero ya no se realiza mediante un cambio de pantalla (como en la anterior versión), sino que los programadores han creado un *scroll* vertical tan suave que dará la sensación de estar jugando en un auténtico *pinball* de recreativa. Además, posee todos los alicientes de *Pokémon*, como la captura de un total de 200 criaturas de las nuevas ediciones de *Rubí* y *Zafiro*; e incluye minijuegos, *Bonus* y la posibilidad de compartir tu *Pokédex* con un amigo conectando ambas consolas a través del Cable *Link*. ANNA

Género > Pinball Formato > Cartucho Compañía > Nintendo Programador > Game Freak Jugadores > 1-2
Niveles Dificultad > 2 Tableros > 2 Paneles > 14 Pokémon > 200 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
8,9	9,0	9,1	8,8
El paso de los 8 a los 32 bits del Pinball de Pokémon es toda una obra de arte. Scroll vertical para el desplazamiento de la bola, diseño colorista de los 2 tableros y con infinidad de elementos en movimiento.	Increíbles efectos de sonido pues cada golpe de bola es un ruidito. Flipper, Bumpers, Switchs... Convierten al tablero en una auténtica verbena. Los PKM profieren sus gritos de guerra y las melodías son geniales.	Dependiendo de tu experiencia en este tipo de juegos podrás escoger entre dos tipos de bola (lenta y normal). Además, la dificultad para la ejecución de trucos que activan los extras del pinball es paulatina.	Un Pinball nunca tiene fin y el de Pokémon no podía ser menos. Ofrece infinidad de alicientes (minijuegos, Bonus...). Y completar la Pokédex supone jugar en los 14 paneles, pues en cada uno se ocultan PKM específicos.

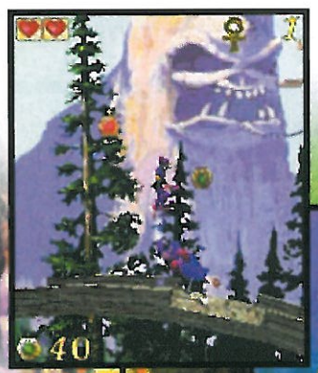
GAME BOY ADVANCE

GLOBAL 9,0

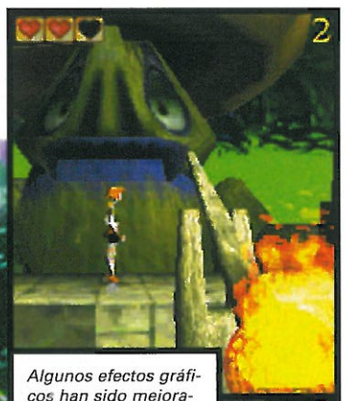
a fondo N-GAGE

PANDEMONIUM

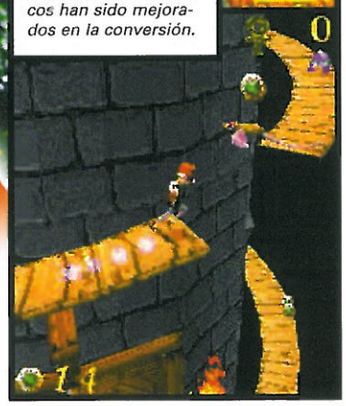
En el momento de su lanzamiento supuso toda una demostración de las capacidades de PSone. Ahora ocurre lo mismo con N-Gage

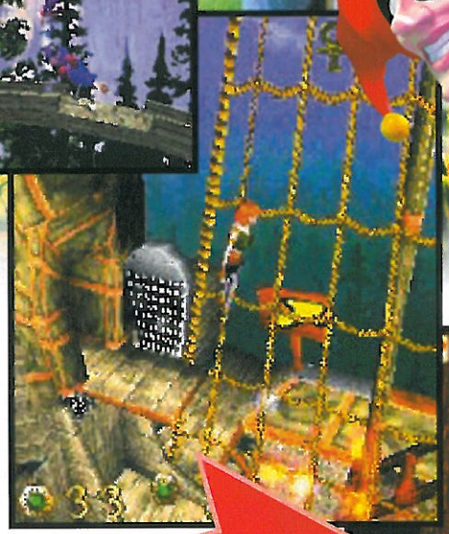


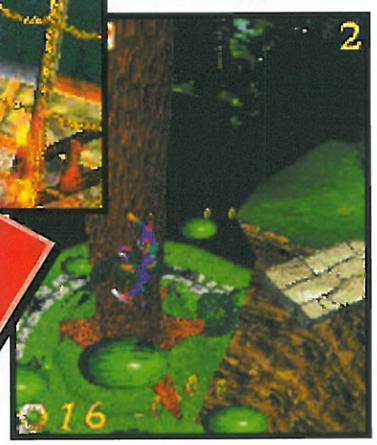
Los saltos más acrobáticos son los protagonistas absolutos del juego.



Algunos efectos gráficos han sido mejorados en la conversión.







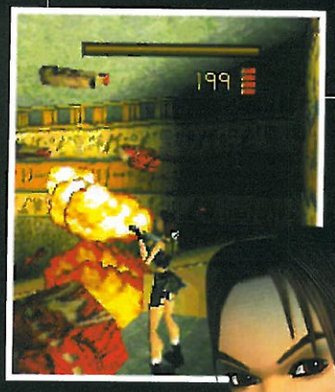
DOS PROTAGONISTAS
Al comenzar nuestra aventura podremos elegir entre **Nikki**, la atractiva joven, o **Fargus**, el bufón más famoso tras **De Lúcar**.

Conversión directa de uno de los primeros títulos de plataformas para **PSone**, ***Pandemonium*** sirve para poner bien a las claras la potencia gráfica y sonora de la nueva portátil de **Nokia**, y su superioridad sobre el resto de sistemas existentes. El desarrollo sigue las pautas de los títulos tradicionales de este género, pero el entorno es completamente tridimensional (algo parecido a lo visto en *Klonoa*). Los continuos cambios de cámara y el original diseño de algunos niveles logran romper la monotonía de tanto salto que realizan los dos protagonistas de esta aventura. Desde luego que existen juegos muy superiores a todos los niveles que convertir a **N-Gage**, pero el lanzamiento de ***Pandemonium*** supone una gran piedra de toque para lo que nos puede deparar en un futuro este prometedor sistema de entretenimiento portátil. ➧ DANI3PO

Género > Plataformas Formato > MMC Compañía > Eidos Programador > Crystal Dynamics Jugadores > 1-2 (Bluetooth)
Fases > 11 Niveles de Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Si

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
9,0	8,6	8,2	8,6
Aunque aún es pronto para evaluar las capacidades gráficas de N-Gage, nos ha dejado asombrados la fluidez y perfección del motor que utiliza este título, muy superior a lo visto en sistemas similares.	Lo mismo que con el apartado gráfico nos ocurre con el sonoro. Pandemonium no cuenta con música a lo largo del juego, pero los efectos de sonido están muy logrados, con voces digitalizadas incluidas.	El pad de control de N-Gage se muestra perfecto para mover a los personajes por la pantalla y la sencillez de la mecánica lo hace apto para todos los públicos, aunque a la larga puede aburrir.	Once largos niveles divididos en subfases, modo para dos jugadores a través del genial sistema sin cables Bluetooth y el N-Gage Arena para descargar contenido adicional prolongan su vida bastante.

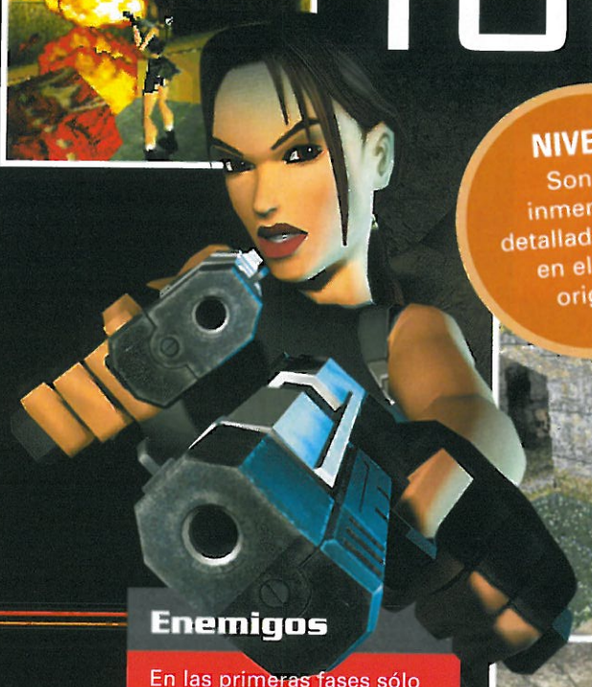
N-GAGE GLOBAL 8,4



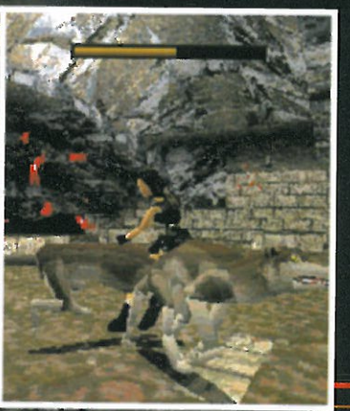
N-GAGE

TOMB RAIDER

El nuevo sistema de Nokia no podía empezar de mejor forma que con la primera parte de las aventuras de Lara



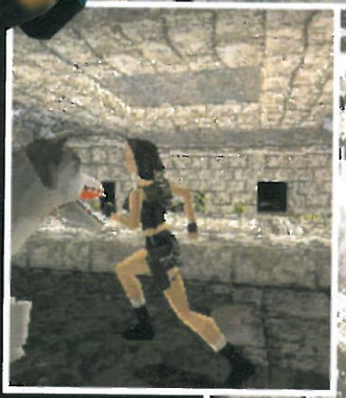
NIVELES
Son tan inmensos y detallados como en el título original

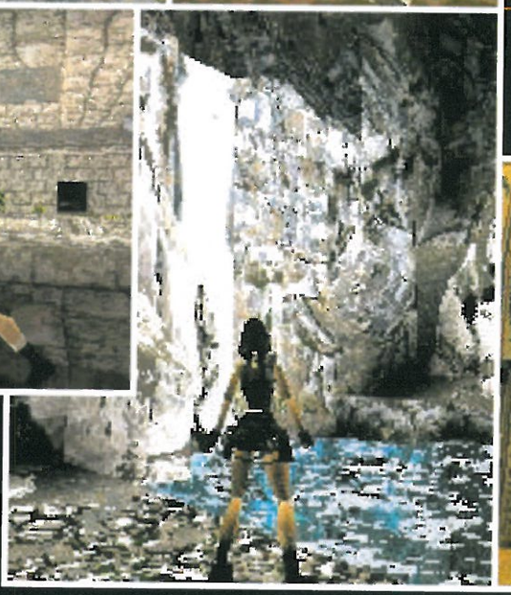


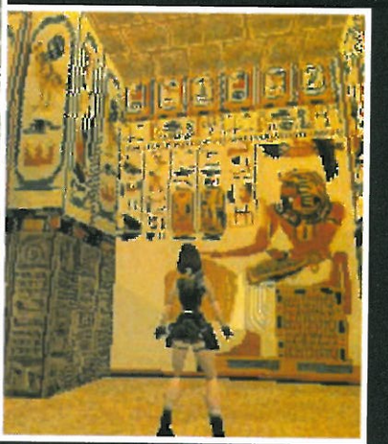
Parece mentira que hoy en día podamos jugar en una portátil al mismo juego que hace pocos años requería de una consola de sobremesa y de un televisor. Este ***Tomb Raider*** ofrece exactamente la misma experiencia que el de **PSone**, sólo que en la palma de la mano. Los que no jugaron en su momento podrán hacerlo ahora y comprender por qué **Lara Croft** ha llegado a lo más alto dentro del mundo de los videojuegos. Los gráficos son los mismos y se han incluido tres niveles completamente exclusivos. Un gran estreno. ➡ DANI3PO

Enemigos

En las primeras fases sólo nos las tendremos que ver con murciélagos y lobos, pero pronto se unirán a la fiesta velocirraptores, tiranosaurios y todo tipo de engendros.







Algunos efectos gráficos, como este del agua de la cascada, están más conseguidos de lo que en su día presentó la consola de Sony.

Género > Aventura Formato >MMC Compañía > Eidos Programador > Core Design Jugadores > 1
Fases > 16 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
9,2	8,3	8,9	9,1
El título que mejor deja ver la capacidad gráfica de la nueva consola de Nokia. Lo único negativo es que el frame rate de pantalla cae en algunas ocasiones, sobre todo en los niveles más abiertos.	Siguen presente en el juego los sugerentes jadeos de Lara, el sonido de su cuello al quebrarse tras una caída y los disparos de sus pistolas. La música sólo hace acto de presencia de vez en cuando.	Aunque al principio cuesta acostumbrarse al control de Lara con los botones numéricos de N-Gage, pronto se convierte en una experiencia tan absorbente como lo fue en su día en PSone.	Si ya de por sí la aventura original de Lara era muy extensa, ahora con tres fases añadidas se convierte en algo de dimensiones mastodónticas. Seguro que no te aburrirás al adentrarte en ella.

N-GAGE
GLOBAL **9,1**

fondo N-GAGE

SUPER MONKEY BALL

El título ideal para una consola portátil se estrena en la recién nacida N-Gage de la mano de Sega

Si recogemos el número suficiente de bananas, se nos concederá una vida extra.

El desarrollo del juego es una carrera contra el tiempo. Cuanto antes lleguemos, más puntos obtendremos.

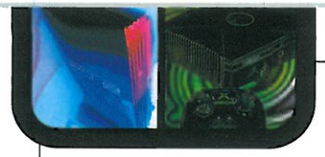
CUATRO MONOS
Estos simpáticos simios son los protagonistas de ***SMB***

Desde que Sega se hiciera *third party*, la saga que más alegrías nos ha proporcionado y que hasta ahora permanecía en exclusiva para las consolas de **Nintendo** ha sido ***Super Monkey Ball***. El concepto de juego es muy sencillo: guiar a unos monos introducidos en unas cápsulas circulares hasta la meta de cada nivel, haciéndoles rodar al cambiar la inclinación del suelo. La cosa, que parece muy sencilla al principio, se complica por la inclusión de mil y una trampas en cada una de las fases; desniveles, agujeros, resortes... Gráficamente no es espectacular (ninguna de las versiones lo ha sido) y se basa en la conversión realizada para **GBA** hace algunos meses, aunque cuenta con más elementos poligonales que ésta. ⇔ DANI3PO

Género > Puzzle Formato > MMC Compañía > Sega Programador > Amusement Vision Jugadores > 1
Niveles > 45 Personajes > 4 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Sí

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
8,1	8,4	9,0	8,8
Aunque no explota, ni de lejos, las tremendas posibilidades técnicas de N-Gage, un juego de estas características tampoco necesita un gran despliegue. Al menos es bastante superior a la versión GBA.	La conocida melodía de la saga nos acompaña durante los menús, pero apenas hay música durante el desarollo del juego. Los efectos de sonido están bastante logrados y las voces han sido dobladas.	Sin duda alguna, el apartado estrella del juego. La sencilla mecánica atrapa desde un principio y la creciente dificultad de los niveles engancha hasta límites insospechados. Ideal para partidas cortas.	Tres niveles diferentes con un total de 45 fases, tres minijuegos (Monkey Target, Monkey Race y Monkey Fight) que iremos desbloqueando a medida que juguemos y un modo Práctica muy divertido.

N-GAGE GLOBAL 8,5



NUESTRO EQUIPO
El equipo de los BMX Crew tiene las voces de nuestros colaboradores **Jorge** «J» **Martínez** y **Jasón García**.

PLAYSTATION 2 / XBOX

URBAN FREESTYLE SOCCER

El lado más salvaje y callejero del deporte rey llega a la generación de los 128 bits

El brutal «machacarredes» tirará a cualquier jugador y hundirá al portero en la red.

Desde la aparición de *NBA Jam*, muchos han sido los títulos que han enfocado el género deportivo desde un punto de vista salvaje y/o humorístico. En esta ocasión el deporte rey es el que, gracias a **Acclaim**, se convierte en un festival de acrobacias, taconazos, rabonas y chilenas en un incoprable marco; la calle. Emulando al mismísimo **Ronaldinho** en el *spot Freestyle* de *Nike*, tendremos que llevar a nuestro equipo de cuatro jugadores hasta lo más alto del «barrio». El sistema de juego permite el uso de un botón de Turbo, regulado por una barra de energía que racionalizará también los movimientos y regates especiales. A medida que completamos *combos* de pases y regates especiales, iremos llenando otra barra que una vez completa nos permitirá realizar el espectacular movimiento «machacarredes». ➪ DOC

//Fútbol espectáculo sin ningún tipo de reglas//

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Acclaim Programador > Acclaim Jugadores > 1-4 Equipos > 10
Modos de Juego > 4 Equipos > 11 Texto/Doblaje > Castellano/ Cast. Grabar Partida > Según Consola

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX 8,9	XBOX 9,3	XBOX 8,8	XBOX 8,7	XBOX 8,8
PS2 8,7	PS2 9,3	PS2 8,8	PS2 8,7	PS2 8,7

Su motor gráfico no resulta especialmente espectacular, aunque nos resultará bastante difícil detectar algún tipo de ralentización o fallo gráfico. Algunas de las animaciones son algo artificiales.

Junto a su buenísima banda sonora, compuesta por grupos como Redman y Feeder, encontraremos todas las voces dobladas al castellano, algunas de ellas de colaboradores de nuestra revista y de la competencia.

UFS plantea un desarrollo totalmente arcade, sin ningún tipo de reglas y en el que prima la espectacularidad. El control es directo y muy sencillo: en la primera partida ya haremos escorpiones, rabonas, etc.

Aunque su jugabilidad y adicción ya nos mantendrían pegados al mando, UFS incluye varios modos de juego, una buena cantidad de extras y equipos secretos que tendremos que conseguir jugando.

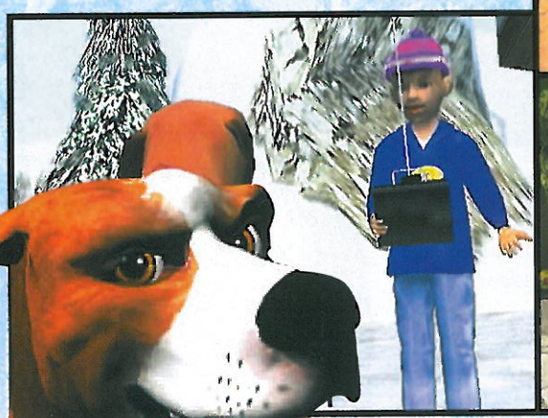
MEJOR VERSIÓN

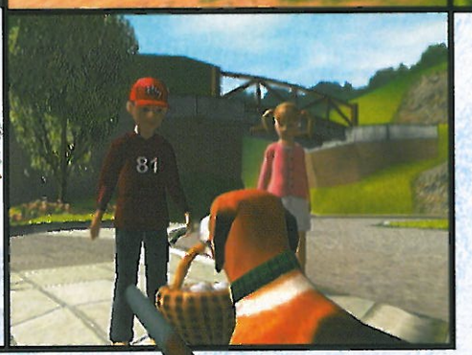
El control es similar en ambas versiones, pero la resolución de los gráficos de Xbox es mayor.

a fondo PLAYSTATION 2

A DOG'S LIFE

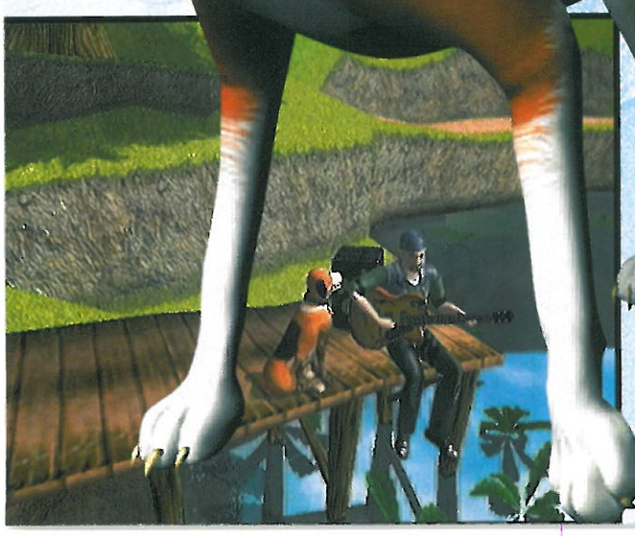
Frontier rebasa los límites de la imaginación desarrollando un original título protagonizado por un simpático perro





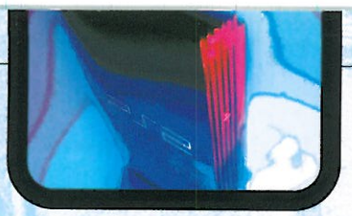
Si consigues recolectar unos cuantos huevos y llevárselos a esta parejita angelical, te librarán del dueño de la carnicería para que puedas comerte un buen filete.

Jake es un «chucho» al que le ha tocado vivir una emocionante aventura en busca de su enamorada, la bella **Daisy**. Un par de tipos extravagantes han raptado a todos los perros de la región y nuestro héroe partirá en su búsqueda sin pensárselo dos veces. Así comienza ***Dog's Life***, la apuesta más original de **Sony C.E.** en los últimos tiempos, desarrollada por **Frontier D.** Detrás de este proyecto se encuentra **David Braben**, un veterano de la industria con juegos como *Elite* y *Elite II* a sus espaldas, que ha sabido imprimir toda su maestría en su última creación. El protagonista canino está animado con un realismo increíble, todos sus movimientos reflejan su estatus perruno, algo que llega hasta extremos escatológicos en los que el jugador será capaz de aprender diferentes combinaciones pa-



Perros de raza

Jake no será capaz de hacer todo lo que se le pide, pero sí encontrará amigos dispuestos a echarle una mano, aunque antes tenga que vencerles. De esta forma se podrán controlar hasta 20 razas de perro diferentes a lo largo del juego y aprovechar las habilidades específicas de cada uno, ya sea su rapidez, su capacidad de salto o su tamaño para acceder a sitios pequeños.



VIDA DE PERRO

El comportamiento de las mascotas por excelencia ha sido representado con un realismo nunca visto

Jake cuenta con la habilidad de ver el mundo a través de los olores. Una nueva dimensión en la que podrás ir recolectando diferentes aromas para acceder a nuevas pruebas y huesos.

Misiones

En su aventura para rescatar a **Daisy**, **Jake** tendrá que llevar a cabo las tareas y juegos más disparatados. Desde ayudar a un campesino espantando a unos cuervos para que arregle su espantapájaros, hasta divertidos minijuegos; como marcar el territorio, tirar de la cuerda, etc.

ra que **Jake** haga sus necesidades. Otro punto a favor de ***Dog's Life*** son los grandes escenarios en los que transcurre el juego, que nos trasladan a idílicos paisajes campestres o densas zonas urbanas. Junto al sólido apartado gráfico, los programadores han sabido implementar una jugabilidad que convierte a ***Dog's Life*** en uno de los juegos más divertidos para **PS2**. Multitud de misiones variadas que siguen la línea argumental junto a submisiones que sin ser necesarias para continuar avanzando reportarán un mayor número de huesos a **Jake** para enfrentarse a perros más fuertes. Sin duda, ***Dog's Life*** ha llegado sin armar mucho revuelo demostrando al final que es un grandísimo título. ⇨ R. DREAMER

//Uno de los juegos más originales para PS2 de la presente campaña//

Género > Aventura Canina Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Frontier D. Jugadores > 1
Razas de perro > 20 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (1510 KB)

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
9,3	9,1	9,0	9,0
Un apartado sólido con unos escenarios de increible calidad y plenos de colorido. Además hay que destacar la reproducción de los perros y su fascinante animación. De lo mejorcito para PlayStation 2	Una banda sonora que se adapta como un guante al estilo de Dog's Life, con suaves melodías de guitarra y ligeras subidas de ritmo cuando el juego lo requiere. Además, está muy bien doblado al castellano.	Dog's Life resulta divertido de principio a fin. Aprender todo lo que puede hacer Jake es todo un reto, y después exprimir estas habilidades para avanzar en el juego resulta de lo más entretenido.	El jugador puede concentrarse sólo en ir avanzando a lo largo de la aventura, aunque siempre le quedará la opción de participar en todos los minijuegos, recoger olores y completar submisiones.

PS2

GLOBAL 9,1

a fondo GAME BOY ADVANCE

ADVANCE WARS 2

CAPTURAR
Al igual que en la anterior entrega, la clave consiste en hacerse con propiedades neutrales o enemigas.

EDITOR
Advance Wars 2 incluye un completo generador de mapas para crear partidas a medida de tus preferencias.

LOS COMANDANTES
Ahora cuentan con mayor protagonismo y podremos cambiar su apariencia a medida que avancemos en el juego.

Vuelven las guerras de juguete a GBA

A pesar de su nombre, en esta ocasión es más acertado hablar de una actualización que de una segunda entrega en toda regla. Los programadores de **Intelligent Vision**, conscientes del éxito de la anterior entrega (uno de los títulos más valorados de la portátil de **Nintendo**) han utilizado la misma mecánica de estrategia militar por turnos y una idéntica base gráfica, pero han añadido un número mayor de misiones, más posibilidades (nuevas unidades como el *Neotank*) y más protagonismo para los CO (los comandantes). Sigue estando presente la opción multijugador y sigue siendo tan divertido y adictivo como siempre, la mejor muestra de que las portátiles pueden proporcionar horas y horas de diversión inteligente. ➡ DANI3PO

CAMPO DE BATALLA
Las secuencias en las que se enfrentan las unidades siguen siendo lo más espectacular del juego

Los diferentes tipos de terreno ofrecen una cobertura defensiva distinta.

Las tuberías son una de las nuevas construcciones.

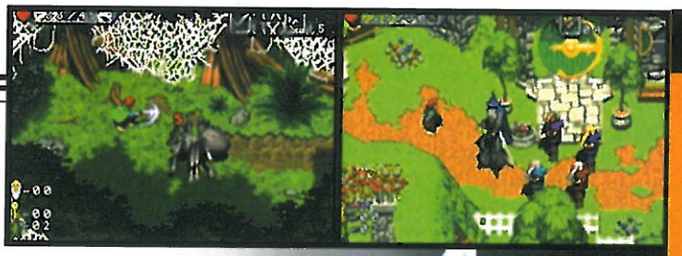
Género > Estrategia Formato > Cartucho (64 MB) Compañía > Nintendo Programador > Intelligent Vision Jugadores > 1-4
Modos de Juego > 4 Niveles de Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí [1 Partida]

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
8,1	7,9	8,6	9,0
Ninguna novedad en este sentido. Los mismos gráficos «redondeados» e ilustraciones «cute» para quitar dramatismo a esto de la guerra. Las animaciones son prácticamente inexistentes.	La mayoría de los temas que componen la banda sonora de AW2 están reciclados de la primera parte. No incluye voces y los efectos de sonido no pasan de los típicos disparos y explosiones.	El tutorial ha sido bastante aligerado, aunque sigue siendo efectivo. Pese a su aspecto, se trata de un juego de estrategia en toda regla, donde una mente calculadora es esencial para triunfar.	Inagotable. Además de su multitud de modos de juego, podremos ir adquiriendo mapas y nuevas vestimentas para los generales a medida que ganemos créditos. El modo multijugador es la guinda del pastel.

GAME BOY ADVANCE

GLOBAL **8,5**

GANDALF
El mago tendrá siempre un consejo para **Bilbo**, demostrando al pequeño *Hobbit* que puede ser todo un héroe



EL HOBBIT

El preludio de El Señor De Los Anillos también para GBA

La adaptación de *El Hobbit* para **Game Boy Advance** viene de la mano de **Saffire**. Como sucede con las versiones para las consolas «grandes», el sistema de juego se inspira en *Zelda* sólo que en esta ocasión la aventura transcurre en el mundo imaginado por **Tolkien**. La acción tiene lugar en una perspectiva isométrica haciendo gala de unos gráficos notables para **GBA**, en los que sobre todo destaca el colorido de algunas zonas, como *Hobbiton*. En cuanto a la jugabilidad, aunque se ha intentado reproducir con fidelidad la mecánica de *Zelda*, en ciertos momentos el juego puede resultar un tanto repetitivo. Un hecho que pasarán por alto aquellos que se hayan leído el libro y disfruten al comprobar cómo se han ido recreando los escenarios y acontecimientos del viaje de **Bilbo**. Los *final bosses* también ayudan a que el juego resulte más variado y entretenido. Sin duda, una buena adquisición para **GBA**. ➪ **R. DREAMER**

La partida

Bilbo seguirá en **GBA** los mismos pasos que en el libro de **Tolkien**. Desde La Comarca, pasando por el tenebroso Bosque Negro hasta la guarida de **Smaug**.

Gandalf se despide del grupo en el Bosque Negro.

Un grupo de elfos del bosque apresan a la partida de enanos mientras Bilbo consigue escapar.

//Una pequeña gran aventura para GBA//

Género > Aventura/Acción Formato > Cartucho Compañía > Sierra Programador > Saffire Jugadores > 1
Armas Disponibles> 2 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí (3 Partidas)

GRAFICOS	MUSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACION
8,5	8,7	8,2	8,7
Una representación brillante del mundo de Tolkien para el hardware de Game Boy Advance. Escenarios plenos de colorido y un gran derroche de imaginación para el diseño de enemigos, escenarios y compañeros de viaje.	Melodías pegadizas para un acompañamiento perfecto del juego, junto a una galería típica de efectos de sonido que cumplen su cometido a la perfección: golpes, espadazos, chapoteos, pasos, etc.	Teniendo en cuenta que se han basado en la mecánica de Zelda, El Hobbit no defrauda en lo que a diversión se refiere. Quizá un poco repetitivo en ocasiones, los escenarios y jefes finales combaten la apatía.	No es que sea un juego realmente difícil, se avanza sin prisa pero sin pausa, con la dificultad justa como para mantenernos entretenidos durante bastante tiempo, sobre todo a los amantes de la obra de Tolkien.

GAME BOY ADVANCE

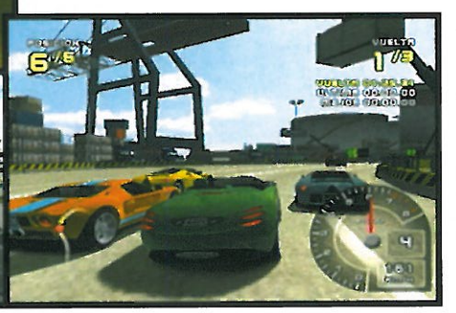
GLOBAL **8,4**

Iremos progresando en el juego al vencer en los ocho retos que pondrán nuestra habilidad a prueba. Además, nos premiarán con circuitos, coches y trofeos.

La conducción por terrenos abruptos nos obligará a conducir con contravolantes, controlando el trompo y haciendo uso del freno de mano.

FORD RACING EVOLUTION

Los más representativos vehículos Ford de todas las épocas en un potente y divertido arcade



Ya era hora de que **Empire** renovara su *arcade* monotemático ofreciendo todos esos modelos que han destacado y evolucionado desde el siglo pasado hasta la actualidad. Para hacerlo de buenas maneras, **Razor-Works** ha incluido un dinámico motor gráfico que gestiona con gran soltura completos y complejos escenarios y elaborados diseños de los coches. En ***Ford Racing Evolution*** encontraremos 35 vehículos modelados con todo lujo de detalles y que abarcan desde finales de los años 40 hasta los últimos prototipos de la marca, aderezados con un grueso, hiperrealista e impactante rugido particular de cada motor. Los 16 circuitos que completan el juego se reparten entre el asfalto y la arena, haciendo de esta última el hogar de los *pick ups*, *buggies* y 4x4. Los variados y divertidos tipos de carrera, y sus diferentes modos de juego completan esta segunda parte que sorprende por su buena calidad y jugabilidad a un precio que le hará irresistible para todos los amantes del motor. **JASÓN**

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Empire Programador > RazorWorks Jugadores > 1-2
Trofeos > 18 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (140 KB)

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
9,0	9,1	9,2	8,6
Buen motor gráfico. La dinámica de los vehículos está rodeada de completos escenarios y detalladas máquinas. El título de Razor-Works ofrece gran sensación de velocidad.	Animada y típica banda sonora de arcade. Elaborados efectos de sonido donde destacan los aplastantes rugidos de los motores de los coches.	Ford Racing Evolution posee una equilibrada dificultad y una intuitiva conducción. Por lo que todos los tipos de carrera disponibles harán que no paremos hasta terminarlo.	La rápida progresión en la partida junto a unas posibilidades de combinación no muy generosas hacen que se nos quede corto.

PS2 GLOBAL 9,0

Descubre el mundo siempre en acción de FORTUNA SPORTS & LIFE

Llévate este magnífico regalo + mochila + revista 2€

CADA MES

Siempre en acción
FS
FORTUNA SPORTS & LIFE

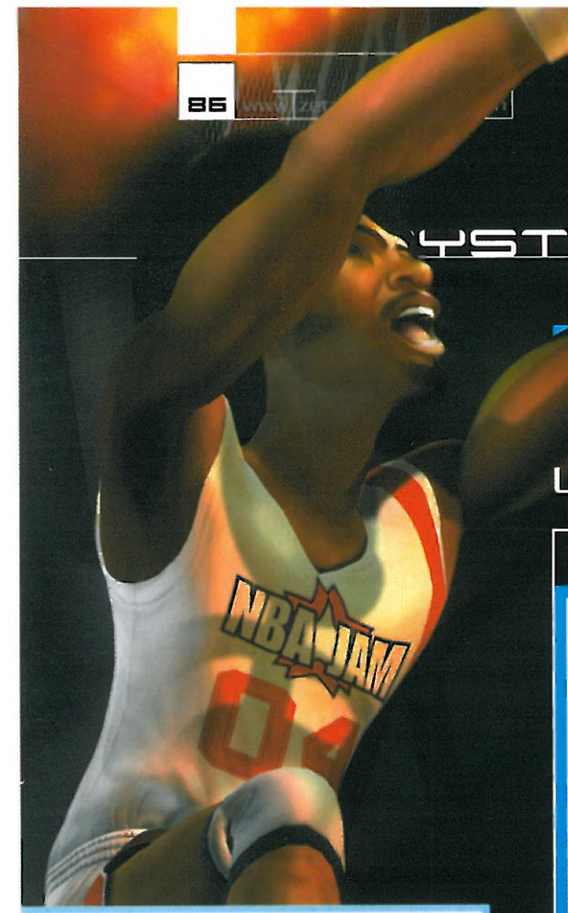
¡YA A LA VENTA!

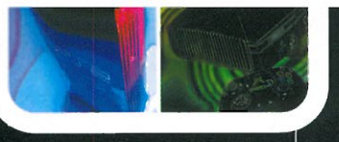
Una publicación mensual de Ediciones Reunidas GRUPO ZETA

PLAYSTATION 2 / XBOX

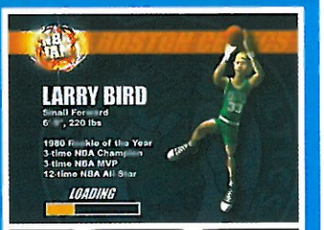
NBA JAM

Un tercer jugador aumenta las opciones sobre la pista





Leyendas



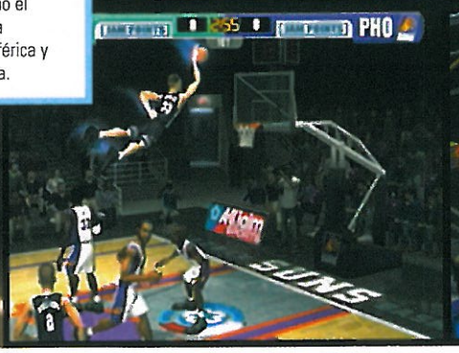
El modo Leyendas supone rememorar el baloncesto y los jugadores de épocas anteriores. La banda sonora de este apartado se adapta al momento histórico, constituyendo uno de los aspectos más destacados del programa.

Acclaim lanza una nueva versión de su clásico *NBA Jam* para **PS2** y **Xbox**. Con ello, el baloncesto espectáculo llega a ambos soportes en lo que es el debut de esta mítica saga en las dos consolas. La nueva entrega mantiene el espíritu original, aunque recoge a tres jugadores por equipo. De esta forma se dejan a un lado los equipos formados por un dúo con los que se inició la saga y se une a la tendencia de *NBA Street* y *NBA Hoopz*, abriendo el abanico de pases y multiplicando las posibilidades del usuario sobre la pista. El control también incluye algunas variaciones con respecto al habitual pasar, tirar y turbo, ya que se añaden movimientos especiales (el siempre espectacular *Alley Hoop* y un nuevo tiro denominado *Hot Spot*). Otra importante novedad es la incorporación de jugadores históricos que acompañan a las actuales figuras de la NBA en un modo en el que destaca la banda sonora. Por último, mencionar que la estética sigue la línea de las últimas versiones para **PSone** y **Nintendo 64**, aunque exagera bastante más el tamaño de las cabezas y pies de los jugadores. ➡ CHIP & CE

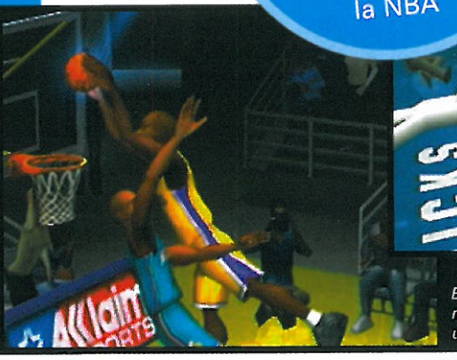
GRANDES DIMENSIONES
La estética de esta entrega exagera aún más el tamaño de las cabezas y pies de los jugadores de la NBA

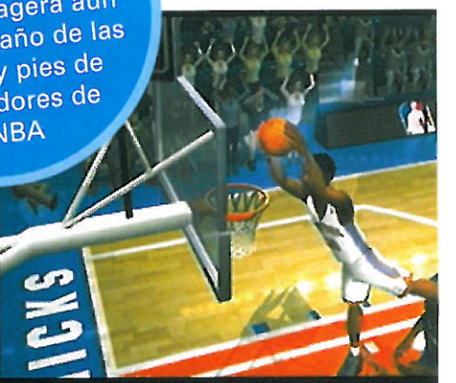
LA NBA
Al limitarse a recoger las principales figuras de cada equipo **Raúl López** se queda fuera. De todas formas, las pantillas de la NBA están actualizadas, recogiendo traspasos como el de **Malone**.

HOT SPOT
Con el indicador completo se activa una diana en el suelo. Si consigues tirar desde la misma veras cómo el jugador logra una canasta estratosférica y con un valor extra.



Se aumenta el número de botones activos, dejando a un lado la limitación a pase y tiro.





El programa presenta repeticiones automáticas tras lograr una canasta espectacular.

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Acclaim Desarrollador > Acclaim País Origen > Estados Unidos
Jugadores > 1-6 Equipos > NBA + Históricos Competiciones > 4 Texto/Doblaje > Inglés/ Inglés Grabar Partida > Según Consola

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
8,3	9,3	9,1	8,5	8,6

8,3
La estética de la nueva versión de NBA Jam exagera el tamaño de cabezas y pies de los jugadores. La animación presenta algunos problemas que afectan a la fluidez del juego.

9,3
Los comentarios mantienen la línea de las retransmisiones televisivas de baloncesto. La música del espectacular modo Leyendas ofrece una impresionante variedad de conocidas canciones.

9,0
El tercer jugador por equipo y la mayor oferta de acciones hacen que la jugabilidad del programa mejore con respecto a las últimas entregas de la saga NBA Jam.

8,5
La rapidez con la que un usuario se cansa es uno de los problemas de los juegos arcade. En este caso las modalidades adicionales y, sobre todo, el modo Multijugador amplian bastante este apartado.

GLOBAL 8,6

MEJOR VERSIÓN

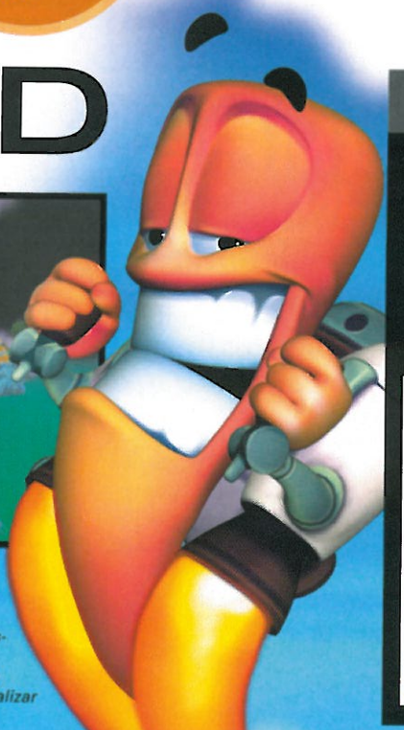
Las entregas de PS2 y XB son similares pero la última cuenta con la ventaja de no tener competencia.

PS2 / GC / XBOX

CONTROL
Ahora es más complicado apuntar y calcular los disparos

WORMS 3D

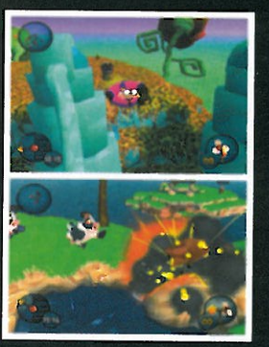
El mismo espíritu del clásico pero con una nueva y espectacular puesta en escena, y más dificultad



Los escenarios son de unas dimensiones bastante considerables, tanto que a veces cuesta localizar a los enemigos.

Arsenal

A las tradicionales armas del clásico se han añadido algunas realmente divertidas y originales. Una abuela vociferante, vacas y otras curiosidades son sólo algunos ejemplos.



Worms 3D nos ha dejado un sabor agridulce. Por un lado hay que reconocer que el nuevo *look* es realmente espectacular y una verdadera evolución con respecto al clásico. Nada que objetar en ese aspecto, pero sí en lo que ha supuesto el paso a las 3D. *Worms*, el de siempre, era un juego divertidísimo, dinámico y muy sencillo de jugar. En ***Worms 3D*** resulta mucho más complicado calcular los disparos y más de uno se desesperará durante un buen número de partidas. Con el tiempo para atacar muy ajustado, las cambiantes condiciones atmosféricas y lo intrincado de algunos escenarios, la mayoría de los intentos se contarán por fallos. Aún así, como siempre hay que confiar en la destreza y tenacidad de los jugadores, es posible que a la larga termine por ser igual de divertido. A nosotros, fanáticos del clásico *Worms*, el cambio no nos ha parecido muy acertado, pero lo hemos asimilado. ➡ DE LÚCAR

Género > Estrategia Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Acclaim Programador > Sega/Team 17 Jugadores > 1-4
Modos > 3 Vidas > 4 Gusanos Niveles de Dificultad > 10 Texto/Doblaje > Castellano/ Inglés Grabar Partida > Según Consola

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
	9,0	8,6	8,5	8,5	8,6
	9,1	8,6	8,5	8,5	8,6
	9,0	8,6	8,5	8,5	8,6

El salto a las 3D proporciona al juego una vistosidad mucho mayor y le da la posibilidad de experimentar con elementos más espectaculares. Lo mejor es que se ha respetado el espíritu desenfadado del clásico.

Las voces de siempre con algunos cambios en los comentarios y un número mayor de registros (vaquero, alien, etc.) entre los que elegir. Son buenos pero no han evolucionado demasiado que se diga.

Es el punto donde más se ha resentido. La dificultad a la hora de calcular el disparo con varias armas le resta alegría y ritmo. Con la práctica mejora, pero sin llegar a la sencillez en el control de antaño.

Han aumentado los modos y opciones, pero el punto fuerte, por las características del juego, sigue siendo el modo para varios jugadores simultáneos. Los no iniciados puede que se vean superados por su control.

MEJOR VERSIÓN

Al no haber grandes diferencias entre ellas, diremos que la de PS2 por ser 10 Euros más barata.

supertrucos

THE SIMPSONS
HIT AND RUN

[PS2]

EXPLOSIÓN DEL VEHÍCULO
Mantén presionados L1 y R1 en la pantalla de opciones y a continuación pulsa Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado. El sonido de un cláxon te informará de que el truco ha funcionado correctamente.

COCHES RÁPIDOS
Mantén presionados L1 y R1 en la pantalla de opciones y a continuación pulsa Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado. El sonido de un cláxon te informará de que el truco ha funcionado correctamente.

TODOS LOS COCHES DE BONUS
Mantén presionados L1 y R1 en la pantalla de opciones y a continuación pulsa X, Círculo, X, Círculo. El sonido de un cláxon te informará de que el truco ha funcionado correctamente. Debes tener completado el 100% del juego.

INVENCIBILIDAD
Mantén presionados L1 y R1 en la pantalla de opciones y a continuación pulsa Triángulo, X, Triángulo, X. El sonido de un cláxon te informará de que el truco ha funcionado correctamente.

SUPER SALTOS
Mantén presionados L1 y R1 en la pantalla de opciones y a continuación pulsa Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo. El sonido de un cláxon te informará de que el truco ha funcionado correctamente.

[XBOX]

EXPLOSIÓN DEL VEHÍCULO
Mantén presionados L y R en la pantalla de opciones y a continuación pulsa Y, Y, X, X. El sonido de un cláxon te informará de que el truco ha funcionado correctamente.

COCHES RÁPIDOS
Mantén presionados L y R en la pantalla de opciones y a continuación pulsa X, X, X, X. El sonido de un cláxon te informará de que el truco ha funcionado correctamente.

TODOS LOS COCHES DE BONUS
Mantén presionados L y R en la pantalla de opciones y a continuación pulsa A, B, A, B. El sonido de un cláxon te informará de que el truco ha funcionado correctamente. Debes tener completado el 100% del juego.

INVENCIBILIDAD
Mantén presionados L y R en la pantalla de opciones y a continuación pulsa Y, A, Y, A. El sonido de un cláxon te informará de que el truco ha funcionado correctamente. Debes tener completado el 100% del juego.

SUPER SALTOS
Mantén presionados L y R en la pantalla de opciones y a continuación pulsa X, X, X, Y. El sonido de un cláxon te informará de que el truco ha funcionado correctamente. Debes tener completado el 100% del juego.

SPEEDOMETER
Mantén presionados L y R en la pantalla de opciones y a continuación pulsa Y, Y, B, X. El sonido de un cláxon te informará de que el truco ha funcionado correctamente. Debes tener completado el 100% del juego.

[GAMECUBE]

EXPLOSIÓN DEL VEHÍCULO
Mantén presionados L y R en la pantalla de opciones y a continuación pulsa Y, Y, X, X. El sonido de un cláxon te informará de que el truco ha funcionado correctamente.

COCHES RÁPIDOS
Mantén presionados L y R en la pantalla de opciones y a continuación pulsa X, X, X, X. El sonido de un cláxon te informará de que el truco ha funcionado correctamente.

TODOS LOS COCHES DE BONUS
Mantén presionados L y R en la pantalla de opciones y a continuación pulsa A, B, A, B. El sonido de un cláxon te informará de que el truco ha funcionado correctamente. Debes tener completado el 100% del juego.

INVENCIBILIDAD
Mantén presionados L y R en la pantalla de opciones y a continuación pulsa Y, A, Y, A. El sonido de un cláxon te informará de que el truco ha funcionado correctamente. Debes tener completado el 100% del juego.

SUPER SALTOS
Mantén presionados L y R en la pantalla de opciones y a continuación pulsa X, X, X, Y. El sonido de un cláxon te informará de que el truco ha funcionado correctamente. Debes tener completado el 100% del juego.

SPEEDOMETER
Mantén presionados L y R en la pantalla de opciones y a continuación pulsa Y, Y, B, X. El sonido de un cláxon te informará de que el truco ha funcionado correctamente. Debes tener completado el 100% del juego.

HUNTER THE RECKONING WAYWARD

MODO TRUCOS
Presiona Círculo, Cuadrado, Triángulo, X, L1, L1, Izquierda, Izquierda durante el juego. A continuación podrás introducir cualquiera de los siguientes códigos.

TODAS LAS ARMAS
Presiona Cuadrado, X, Círculo, X, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo.

MEJORAR LOS FILOS
Presiona L1, L1, Círculo, Círculo, Abajo, Abajo, Arriba, Abajo.

SIN COSTE PARA LOS FILOS
Presiona L2, Arriba, X, Arriba, Cuadrado, Abajo, Abajo.

MUNICIÓN AL MÁXIMO
Presiona Derecha, Derecha, Derecha, Derecha, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo.

MUNICIÓN INFINITA
Presiona X, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Arriba, Abajo, Abajo.

VIDA INFINITA
Presiona Derecha, Derecha, Derecha, X, Arriba, Triángulo, Arriba, Cuadrado.

SUPER TRUCOS

FREEDOM FIGHTERS

[PS2]

AMETRALLADORA
Presiona Triángulo, X, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Arriba durante el transcurso de una partida. Un mensaje aparecerá en la parte superior de la pantalla para confirmar que el truco ha funcionado.

RIFLE DE FRANCOTIRADOR
Presiona Triángulo, X, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Derecha durante el transcurso de una partida. Un mensaje aparecerá en la parte superior de la pantalla.

MUNICIÓN INFINITA
Presiona Triángulo, X, Cuadrado, Círculo, X, Derecha durante el transcurso de una partida. Un mensaje aparecerá en la pantalla.

CARISMA AL MÁXIMO
Presiona Triángulo, X, Cuadrado, Círculo, X, Abajo durante el transcurso de una partida. Un mensaje aparecerá en la pantalla.

[XBOX]

AMETRALLADORA
Presiona Y, A, X, B, Y, Izquierda, durante el transcurso de una partida. Un mensaje aparecerá en la parte superior de la pantalla para confirmar que el truco ha funcionado.

RIFLE DE FRANCOTIRADOR
Presiona Y, A, X, B, Y, Derecha durante el transcurso de una partida. Un mensaje aparecerá en la parte superior de la pantalla.

MUNICIÓN INFINITA
Presiona Y, A, X, B, A, Derecha durante el transcurso de una partida. Un mensaje aparecerá en la pantalla.

CARISMA AL MÁXIMO
Presiona Y, A, X, B, A, Abajo durante el transcurso de una partida. Un mensaje aparecerá en la pantalla.

COLIN MCRAE RALLY 04

PS2

MODO DE TRUCOS
Selecciona la opción Secretos dentro del menú de opciones. A continuación introduce uno de los códigos siguientes y pulsa Ok para finalizar. Para activar los trucos, selecciónalos en la lista y pulsa derecha.

TODAS LAS CONDICIONES CLIMATOLÓGICAS
Introduce CLRWTR como código en la pantalla de trucos.

COCHES DEL GRUPO B
Introduce CFCKGL como código en la pantalla de trucos.

TODOS LOS DEMÁS COCHES
Introduce AIDLAU como código en la pantalla de trucos.

TODOS LOS CIRCUITOS
Introduce BSDJUC como código en la pantalla de trucos.

MODO EXPERTO
Introduce HIQNRM como código en la pantalla de trucos.

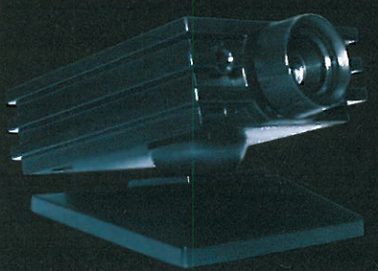
TODOS LOS COMPONENTES
Introduce FUDWHC como código en la pantalla de trucos.

TODAS LAS PRUEBAS
Introduce DMLPOD como código en la pantalla de trucos.

CIRCUITOS INVERTIDOS
Introduce EPDZJF como código en la pantalla de trucos.

EYE TOY

DESBLOQUEAR TODOS LOS JUEGOS
Presiona Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, L1, L2, L1, L2 en la pantalla de selección de minijuegos.



PLAYSTATION 2 XBOX GAME BOY ADVANCE GAMECUBE

TOP SUPERJUEGOS

PLAYSTATION 2

01> FIFA Football 2004
Deportivo ■ EA Sports

02> Pro Evolution Soccer 3
Deportivo ■ Konami

03> ESDLA: El Retorno...
Beat'em-up ■ EA Games

04> W.R.C. 3
Conducción ■ Sony C.E.

05> Soul Calibur 2
Beat'em-up ■ Namco

06> Jak II: El Renegado
Aventura-Plataformas ■ Sony C.E.

07> The Simpsons H&R
Aventura Conducción ■ Vivendi.

08> XIII
Shoot'em-up ■ Ubi Soft

09> Ratchet & Clank TAT
Plataformas ■ Sony C.E.

10> NBA Live 2004
Deportivo ■ EA Sports

XBOX

01> FIFA Football 2004
Deportivo ■ EA Sports

02> ESDLA: El Retorno...
Beat'em-up ■ EA Games

03> Caballeros De La...
RPG ■ LucasArts

04> The Simpsons H&R
Aventura Conducción ■ Vivendi

05> Colin McRae 04
Conducción ■ Codemasters

06> Soul Calibur 2
Beat'em-up ■ Namco

07> XIII
Shoot'em-up ■ Ubi Soft

08> The Italian Job
Aventura Conducción ■ Eidos

09> DOA X.B. Volleyball
Deportivo ■ Tecmo

10> Conflict Desert Storm 2
Simulador bélico ■ SCI

GAMECUBE

01> Soul Calibur 2
Beat'em-up ■ Namco-Nintendo

02> FIFA Football 2004
Deportivo ■ EA Sports

03> ESDLA: El Retorno...
Beat'em-up ■ EA Games

04> The Legend Of Zelda: The Wind Waker
Action RPG ■ Nintendo

05> XIII
Shoot'em-up ■ Ubi Soft

06> The Italian Job
Aventura Conducción ■ Eidos

07> Metroid Prime
Aventura ■ Nintendo

08> Wario World
Plataformas ■ Nintendo

09> P.N. 03
Shoot'em-up ■ Capcom

10> Ikaruga
Shoot'em-up ■ Infogrames

N-GAGE

01> Tomb Raider
Aventura ■ Eidos

02> Super Monkey Ball
Puzzle ■ Sega

03> T. Hawk's Pro Skater
Deportivo ■ Activision

04> Sonic N
Plataformas ■ Sega

05> Pandemonium
Plataformas ■ Eidos

GBA

01> Final Fantasy Tactics
Battle RPG ■ Nintendo-Square Enix

02> Pokémon Pinball
Pinball ■ Nintendo

03> Advance Wars 2
Estrategia ■ Nintendo

04> Golden Sun 2
RPG ■ Nintendo

05> Kirby Nightmare in D.
Plataformas ■ Nintendo

JAPÓN

01> Tengai Makyou 2
RPG ■ Hudson (PS2-GC)

02> FF Crystal Chronicles
Action RPG ■ Square (GC)

03> Sword Of Mana
Action-RPG ■ Nintendo (GBA)

04> Drag-On Dragoon
ARPG ■ Square Enix (PS2)

05> R-Type Final
Shoot'em-up ■ Irem (PS2)

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

PLAYSTATION 2
1. Dark Chronicle
2. Kingdom Hearts (Platinum)
3. Formula One 2003
4. Soul Calibur 2
5. MOH: Frontline (Platinum)

XBOX
1. Star Wars: Caballeros De...
2. Soul Calibur 2
3. Blood Wake
4. Colin McRae 04
5. Piratas Del Caribe

GAMECUBE
1. Soul Calibur 2
2. Metroid Prime
3. P.N. 03
4. Super Mario Sunshine
5. Starfox Adventure

GAME BOY ADVANCE
1. Golden Sun 2: La Edad...
2. Pokemon Rubí
3. Pokemon Zafiro
4. Harry Potter y La Cámara S.
5. Final Fight One

PSONE
1. The Dukes Of Hazzard 2
2. Metal Gear Solid Band
3. Yu-Gi-Oh
4. Pro Evolution Soccer Band
5. Tomb Raider V Chronicles

muy personal

The Elf

EL RETORNO DEL REY
Es posible que todavía se echen en falta algunos toques de verdadera aventura pero hay que reconocer que la asombrosa brillantez gráfica, su potenciada jugabilidad y el perfecto matrimonio con la película convierten a *El Retorno Del Rey* en un título imprescindible para esta Navidad.

LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS

01> Gran Turismo 4
Conducción ■ Sony C.E. (PS2)

02> Final Fantasy XII
RPG ■ Square Enix (PS2)

03> Castlevania L.O.I.
Aventura ■ Konami (PS2)

04> Driver 3
Aventura Conducción ■ Atari (PS2-GC-Xbox)

05> Resident Evil Outbreak
Survival Horror ■ Capcom (PS2)

PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO

SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA

Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad y debe tener stock.

CENTRO MAIL

JUEGOS CON REGALO EXCLUSIVO

EXCLUSIVA CentroMAIL

MARIO KART DOUBLE DASH
LLÉVATE UN CUADERNO EXCLUSIVO *GRATIS*

Promoción válida hasta fin de existencias (4.000 Uds.)

Lanzamiento 14 de noviembre

EXCLUSIVA CentroMAIL

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS...
LLÉVATE UNA FIGURA* de GANDALF *GRATIS*

*La figura se entrega sin pintar.

Promoción válida hasta fin de existencias (4.000 Uds.)

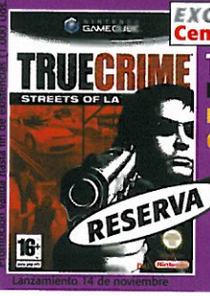
Lanzamiento 7 de noviembre

EXCLUSIVA CentroMAIL

FIFA FOOTBALL 2004 LLÉVATE UN EXCLUSIVO CD de MÚSICA-FIFA *GRATIS*

Promoción válida hasta fin de existencias (4.000 Uds.)

Lanzamiento 31 de octubre



EXCLUSIVA CentroMAIL

TRUE CRIME LLÉVATE UNA EXCLUSIVA CAMISETA *GRATIS*

Promoción válida hasta fin de existencias (1.000 Uds.)

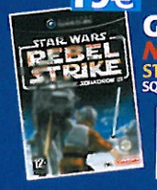
Lanzamiento 14 de noviembre

LOS MEJORES PACKS

NUEVO PRECIO

GAME CUBE MORADA

99 €



AHORRA 19€

GAME CUBE NEGRA + STAR WARS: ROGUE SQUADRON REBEL STRIKE.

139.95 €

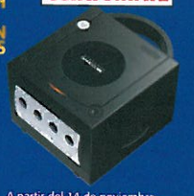
EXCLUSIVA CentroMAIL

A partir del 17 de octubre

AHORRA 19€

GAME CUBE NEGRA + MARIO KART DOUBLE DASH + CUADERNO + DISCO EXTRA DE EDICIÓN LIMITADA CON 5 JUEGOS DE ZELDA

149.95 €



EXCLUSIVA CentroMAIL

A partir del 14 de noviembre

NOVEDADES AL MEJOR PRECIO

DRAGONBALL Z: BUDUKAI — AHORRA 5€ — **44.95 €**

HARRY POTTER QUIDDIT... — AHORRA 4€ — **59.95 €**

NBA LIVE 2004 — AHORRA 4€ — **59.95 €**

STAR W.: R.S.REBEL STRIKE — AHORRA 5€ — **54.95 €**

THE ITALIAN JOB — AHORRA 5€ — **54.95 €**

SUPER PRECIO

TARJETA DE MEMORIA — **8.95 €**

CONTROL PAD — **12.95 €**

PRECIOS ESPECIALES

CRASH BANDICOOT — **14.95 €**
BOMBERMAN GENERATION — **14.95 €**
DIE HARD — **14.95 €**
SPYRO — **14.95 €**
IKARUGA — **19.95 €**
MICROMACHINES — **19.95 €**
PRO RALLY — **19.95 €**
SPY HUNTER — **19.95 €**
THE HULK — **19.95 €**
V-RALLY 3 — **19.95 €**
WORMS BLAST — **19.95 €**

JUEGOS CON REGALO EXCLUSIVO

FINAL FANTASY TACTICS LLÉVATE UNA CAMISETA *GRATIS*

P.OF PERSIA LAS ARENAS... LLÉVATE EL JUEGO PARA MÓVILES DE P. OF PERSIA: HAREM ADV. *GRATIS*

Promoción válida hasta fin de existencias (1.000 Uds.)

*La figura se entrega sin pintar.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS... LLÉVATE UNA FIGURA* de GANDALF *GRATIS*

NOVEDADES AL MEJOR PRECIO

AHORRA 3€ — **39.95 €**

AHORRA 5€ — **44.95 €**

AHORRA 5€ — **44.95 €**

GAME BOY ADVANCE SP — **129.95 €** disponible en:

EXCLUSIVA CentroMAIL

GAME BOY ADVANCE SP PLATINUM + POKEMON ORO O PLATA (A ELEGIR) *GRATIS*

GAME BOY ADVANCE **99.95 €**

129.95 €

PRECIOS ESPECIALES

POKEMON PINBALL — **9.95 €**
POKEMON PLATA — **9.95 €**
DEMON DRIVER — **14.95 €**
INTERNAT. KARATE — **14.95 €**
STADIUM GAMES — **14.95 €**
SUPER DODGE BALL — **14.95 €**
SUPER DROPZONE — **14.95 €**
SUPER STREET FIGHTER II — **14.95 €**
WORLD TENNIS — **14.95 €**
EL S. DE LOS ANILLOS — **19.95 €**
IRIDION 3D 2 — **19.95 €**
LOST VIKINGS — **19.95 €**
MOTO RACER ADV. — **19.95 €**
THE HULK — **19.95 €**
DRAGONBALL Z — **29.95 €**

SUPER PRECIO

4 EN 1 MULTIPACK — **19.95 €**
BATERÍA — **11.95 €**
FUNDA DE PIEL — **6.95 €**
LUPA CON LUZ — **8.95 €**
AURICUL + ADAPT. — **8.95 €**
CABLE LINK 2 JUGAD. — **5.95 €**
FUENTE DE ALIMEN. — **8.95 €**

Pedidos por teléfono 902 17 18 19
Pedidos por internet www.centromail.es

Servicio a domicilio SEUR

Si no encuentras lo que buscas, llámanos. Seguro que lo tenemos.

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes del 1 al 30 de noviembre. Impuestos incluidos

CENTRO MAIL

PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO

SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA

Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad y debe tener stock.

PRECIOS ESPECIALES

DR. MUTO — 14.95 €

SPEED CHALLENGE — 17.95 €

ALONE IN THE DARK — 19.95 €

GUNGRIFFON BALEZE — 19.95 €

INSPECTOR GADGET — 19.95 €

LE MANS 24 HORAS — 19.95 €

MICROMACHINES — 19.95 €

MONOPOLY PARTY — 19.95 €

SEGA SOCCER SLAM — 19.95 €

SPACE RACE — 19.95 €

SPLASHDOWN — 19.95 €

THE THING — 19.95 €

SUPER BUST A MOVE 2 — 19.95 €

THE HULK — 19.95 €

ARMORED CORE 2 — 24.95 €

ETERNAL RING — 24.95 €

EVERGRACE — 24.95 €

KENGO — 24.95 €

CONFLICT ZONE — 24.95 €

REDCARD — 24.95 €

AGRESSIVE IN LINE — 29.95 €

BATTLE ENGINE AQUILA — 29.95 €

BEN HUR — 29.95 €

BMX XXX — 29.95 €

BRITNEYS DANCE BEAT — 29.95 €

TUROK EVOLUTION — 29.95 €

COMMANDOS 2 — 29.95 €

MORTAL KOMBAT — 29.95 €

BLACK AND BRUISED — 29.95 €

WHIRL TOUR — 29.95 €

DRAGON BALL Z BUDOKAI — CON DVD DE REGALO — 29.95 €

PS one™ — 89.95 €

SUPER PRECIO

TARJETA MEMORIA 4MB — 14.95 €

TARJETA MEMORIA 1MB — 4.95 €

PRECIOS ESPECIALES

ABES ODDYSEE — 9.95 €

ACTION MAN — 9.95 €

ATARI ANNIV... — 9.95 €

CRISISBEAT — 9.95 €

DEMOLITION... — 9.95 €

DRIVER — 9.95 €

GUILTY GEAR — 9.95 €

HOGS OF WAR — 9.95 €

MEN IN BLACK — 9.95 €

RADIKAL BIKERS — 9.95 €

SILENT BOMBERS — 9.95 €

TOSHINDEN 4 — 9.95 €

DIGIMON 2003 — 14.95 €

DIGIMON RUMBLE — 14.95 €

DRAGON BALL ... — 14.95 €

DRAGON BALL Z — 14.95 €

pedidos por teléfono 902 17 18 19
pedidos por internet www.centromail.es

Servicio a domicilio

Si no encuentras lo que buscas, llámanos. Seguro que lo tenemos.

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes del 1 al 30 de noviembre. Impuestos incluido.

PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO

SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA

Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad y debe tener stock.

CENTRO MAIL

JUEGOS CON REGALO EXCLUSIVO

EXCLUSIVA CentroMAIL

FIFA FOOTBALL 2004 LLÉVATE UN EXCLUSIVO CD de MÚSICA-FIFA *GRATIS*

Lanzamiento 24 de octubre

EXCLUSIVA CentroMAIL

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS... LLÉVATE UNA FIGURA* de GANDALF *GRATIS*

*La figura se entrega sin pintar.

Promoción válida hasta fin de existencias (1.000 Uds.)

Lanzamiento 31 Ode octubre

EXCLUSIVA CentroMAIL

TRUE CRIME LLÉVATE UNA EXCLUSIVA CAMISETA *GRATIS*

Lanzamiento 14 de noviembre

EXCLUSIVA CentroMAIL

BROKEN SWORD LLÉVATE UNA EXCLUSIVA CAMISETA *GRATIS*

RESERVA

Promoción válida hasta fin de existencias (1.000 Uds.)

Lanzamiento 7 de noviembre

EXCLUSIVA CentroMAIL

COMPRA MISSION IMPOSSIBLE LLÉVATE UNA BRUJULA *GRATIS*

Lanzamiento 17 de noviembre

EXCLUSIVA CentroMAIL

XIII LLÉVATE UN EXCLUSIVO COMIC

RESERVA

Promoción válida hasta fin de existencias (1.000 Uds.)

Lanzamiento 31 de octubre

EXCLUSIVA CentroMAIL AHORRA 60€

COLIN MCRAE RALLY 04 LLÉVATE UN VOLANTE SPEEDSTER 3 *GRATIS*

99.95 €

Lanzamiento 17 de noviembre

P.OF PERSIA: LAS ARENAS.... LLÉVATE EL JUEGO PARA MÓVILES DE P. OF PERSIA: HAREM ADV. *GRATIS*

RESERVA

Promoción válida hasta fin de existencias (1.000 Uds.)

Lanzamiento 31 de octubre

LOS MEJORES PACKS

AHORRA 50€

PS2 + FORMULA ONE 2003

209.95 €

VERSION EXTENDIDA

AHORRA 35€

PS2 + EL SEÑOR DE LOS ANILLOS+ DVD LAS DOS TORRES

249.95 €

AHORRA 30€

PS2 + DUAL SHOCK + MEMORY CARD

229.95 €

AHORRA 33€

PS2 + FIFA FOOTBALL 2004

229.95 €

AHORRA 55€

PS2 + PRINCIPE DE PERSIA

209.95 €

AHORRA 40€

PS2 + GHOST HUNTER

219.95 €

SUPER PRECIO

CABLE EURO CONECTOR 9.95 €

CABLE EXTENSION 5.95 €

CONTROL PAD 9.95 €

DVD REMOTE CONTROL 9.95 €

VERTICAL STAND 5.95 €

NOVEDADES AL MEJOR PRECIO

BUFFY CHAOS BLEED — AHORRA 5€ — 54.95 €

GHOSTHUNTER — AHORRA 5€ — 54.95 €

GTAIII + GTA III: VICE CITY — AHORRA 5€ — 64.95 €

GLADIATOR — AHORRA 5€ — DVD REGALO — 59.95 €

HUNTER THE RECKONING — AHORRA 5€ — 54.95 €

NBA LIVE 2004 — AHORRA 4€ — 59.95 €

PRO EVOLUTION SOCCER 3 — AHORRA 5€ — 54.95 €

TERMINATOR 3: R. OF THE M. — AHORRA 5€ — 59.95 €

Pedidos por teléfono 902 17 18 19

Pedidos por internet www.centromail.es

Servicio a domicilio

SEUR

Si no encuentras lo que buscas, llámanos. Seguro que lo tenemos.

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes del 1 al 30 noviembre. Impuestos incluidos

CENTRO MAIL

PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO

SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA

Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad y debe tener stock.

JUEGOS CON REGALO EXCLUSIVO

EXCLUSIVA CentroMAIL

PROJECT GOTHAM RACING 2 LLÉVATE UN EXCLUSIVO CD con la BANDA SONORA *GRATIS*

RESERVA

Lanzamiento 14 de noviembre

EXCLUSIVA CentroMAIL

RAINBOW SIX 3 LLÉVATE UNOS EXCLUSIVOS AURICULARES CON MICRÓFONO

Promoción válida hasta fin de existencias (1.000 Uds.)

EXCLUSIVA CentroMAIL

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS... LLÉVATE UNA FIGURA* de GANDALF *GRATIS*

*La figura se entrega sin pintar.

Promoción válida hasta fin de existencias (4.000 Uds.)

Lanzamiento 7 de noviembre

EXCLUSIVA CentroMAIL

XIII LLÉVATE UN EXCLUSIVO COMIC

RESERVA

Promoción válida hasta fin de existencias (1.000 Uds.)

Lanzamiento 31 de octubre

SUPER PRECIO

CONTROL PAD 19.95 €

CABLE SCART 17.95 €

LOS MEJORES PACKS

AHORRA 110€

XBOX + MIDTOWN MADNESS 3 + HALO

199.95 €

EXCLUSIVA CentroMAIL

AHORRA 58€

XBOX + SOUL CALIBUR II + NBA INSIDE 2003 + FUZION FRENZY

219.95 €

AHORRA 80€

229.95 €

XBOX + DEAD OR ALIVE 3 + PROJECT GOTHAM + RALLISPORT CHALL. + MUNCH'S ODDYSEE

AHORRA 160€

EXCLUSIVA CentroMAIL

XBOX + MIDTOWN MADNESS 3 + HALO + TOP SPIN

209.95 €

NOVEDADES AL MEJOR PRECIO

AMPED 2 — AHORRA 5€ — 54.95 €

BUFFY: CHAOS BLEEDS — AHORRA 5€ — 54.95 €

FCB CLUB FOOBALL — AHORRA 5€ — 54.95 €

DINO CRISIS 3 — AHORRA 3€ — 61.95 €

THE ITALIAN JOB — AHORRA 5€ — EXCLUSIVA CentroMAIL — 54.95 €

NBA LIVE 2004 — AHORRA 3€ — 61.95 €

REAL MADRID C.F. — AHORRA 5€ — 54.95 €

TOP SPIN — AHORRA 5€ — 54.95 €

PRECIOS ESPECIALES

BLOOD WAKE — 9.95 €

FUZION FRENZY — 9.95 €

NBA INSIDE DRIVE 2003 — 14.95 €

REDCARD — 19.95 €

TENNIS MASTERS SERIES 2003 — 19.95 €

THE HULK — 19.95 €

GHOST RECON — 29.95 €

HUNTER THE RECKONING — 29.95 €

PROJECT ZERO — 29.95 €

SPLINTER CELL — 29.95 €

STAR WARS JEDI STARF... — 29 €

N-GAGE

299.95 €

Compra tu nueva consola nokia N-GAGE y consigue un talonario de descuentos por valor de 65€.

Promoción válida hasta fin de existencias (2.000 Uds.)

Tambien disponible en: /

NOVEDADES AL MEJOR PRECIO

PANDEMONIUM — 39.95 €

MOTO GP — 44.95 €

PUZZLE BOOBLE — 39.95 €

SONIC N — 44.95 €

VIRTUA TENNIS — 44.95 €

SUPER MONKEY... — 39.95 €

TOMB RAIDER — 44.95 €

TONY HAWK'S — 44.95 €

pedidos por teléfono 902 17 18 19

pedidos por internet www.centromail.es

Servicio a domicilio

Si no encuentras lo que buscas, llámanos. Seguro que lo tenemos.

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuent
Precios válidos y vigentes del 1 al 30 de noviemb
Impuestos incluid

PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO

SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA

Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad y debe tener stock.

CENTRO MAIL

A CORUÑA

AVDA. ARTEIXO, 13 BAJO
C.C. ÁREA CENTRAL LOCAL 113
C/ RUA LISBOA s/n
TEL: 981 575 512

A CORUÑA Santiago

A CORUÑA Ferrol

C.C. A GÁNDARA, LOCAL 21
CTRA. N-VI, ENTRADA A MARCHA
TEL: 981 384 480

ÁLAVA Vitoria-Gasteiz

C/ ADRIANO VI, 4
TEL: 945 124 149

ALICANTE

C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12
AV. GRAN VÍA, s/n
TEL: 965 246 951

ALICANTE

C.C. PUERTA DE ALICANTE
LOCAL B. 48
TEL: 965 114 186

ALICANTE Elche

C/ CRISTÓBAL SANZ, 29
TEL: 965 467 959

ALICANTE Elche

C/ ALUP LOCAL B-75
C/ MURILLA S/N

ALICANTE Torrevieja

C/ FOGUERAROS DARBLADE, 13
TEL: 965 709 984

ALMERIA

AV. DE LA ESTACIÓN, 14
TEL: 950 260 043

ALMERÍA El Ejido

C.C. EL COPO, LOCAL 105 + 107
TEL: 950 260 643

ÁVILA

C.C. EL BULEVAR LOCAL
AV. JUAN CARLOS I s/n
TEL: 920 219 108

ASTURIAS Cijón

C.C. LOS FRESNOS, LOCAL B-165
C/ RÍO DE CIRO, 5
TEL: 985 151 242

ASTURIAS Oviedo

C.C. LOS PRADOS LOCAL 12
C/ FDEZ. LADREDA, s/n
TEL: 985 119 944

BALEARES Palma

C.C. PORTO PI CENTRO
AV. J. GABRIEL ROCA, 54
TEL: 971 405 573

BALEARES Ibiza

C/ VÍA PÚNICA, 5
TEL: 971 309 104

BALEARES Inca

C/ PELARES, 10
TEL: 971 885 140

BARCELONA

C.C. BARCELONA GLÒRIES
AV. DIAGONAL, 208
TEL: 934 867 064

ALMERIA

AV. DE LA ESTACIÓN, 14
TEL: 950 260 043

ALMERÍA El Ejido

C.C. EL COPO, LOCAL 105 + 107
TEL: 950 260 643

ÁVILA

C.C. EL BULEVAR LOCAL
AV. JUAN CARLOS I s/n
TEL: 920 219 108

ASTURIAS Cijón

C.C. LOS FRESNOS, LOCAL B-165
C/ RÍO DE CIRO, 5
TEL: 985 151 242

ASTURIAS Oviedo

C.C. LOS PRADOS LOCAL 12
C/ FDEZ. LADREDA, s/n
TEL: 985 119 944

BALEARES Palma

C.C. PORTO PI CENTRO
AV. J. GABRIEL ROCA, 54
TEL: 971 405 573

BALEARES Ibiza

C/ VÍA PÚNICA, 5
TEL: 971 309 104

BALEARES Inca

C/ PELARES, 10
TEL: 971 885 140

BARCELONA

C.C. BARCELONA GLÒRIES
AV. DIAGONAL, 208
TEL: 934 867 064

BARCELONA

C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31
CIUDAD JARDÍN, s/n
TEL: 934 608 174

BARCELONA

C/ PAU CLARIS, 97
TEL: 934 126 710

BARCELONA

C/ SANTS, 17
TEL: 932 966 925

BARCELONA

C.C. DIAGONAL MAR
AV. DIAGONAL MAR, 3
TEL: 933 560 880

BARCELONA Badalona

C/ SOLEDAT, 12
TEL: 934 644 407

BARCELONA Badalona

C.C. MONTIGALÁ
C/ OLOF PALME, s/n
TEL: 934 656 876

BARCELONA Barberà V.

C.C. BARICENTRO, LOCAL 37
AUTOPISTA A-18, SALIDA 2
TEL: 937 192 097

BARCELONA L'Hospitalet

C.C. GRAN VÍA III, LOCAL 11
AV. DE LA GRAN VÍA 75-97
TEL: 932 890 209

BARCELONA Manresa

C/ BALDE DE ARMENGOU, 18
TEL: 938 720 836

BARCELONA Manresa

C.C. CARREFOUR, LOCAL 12
C/ Abat Aeilli, s/n
TEL: 938 730 638

BARCELONA Mataró

C/ SAN CRISTOFOR, 13
TEL: 937 960 716

BARCELONA Mataró

C.C. MATARÓ PARK
C/ ESTRASBURG, 5
TEL: 937 586 761

BURGOS

C.C. LA PLATA, LOCAL 7
AV. CASTILLA Y LEÓN
TEL: 947 222 717

CÁCERES

AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18
TEL: 927 620 385

CÁDIZ San Fernando

C.C. BAHÍA SUR, LOCAL 17 b 18
C/ CAÑO HERRERA s/n
TEL: 856 592 528

CASTELLÓN

AV. REY DON JAIME, 43
TEL: 964 340 053

CIUDAD REAL

C.C. EL PARQUE EP-2011 L-001
AV. EUROPA 45
TEL: 926 227 754

CÓRDOBA

C.C. ZOCO CÓRDOBA, L. 15-A
Av. J. M. Martorell, s/n
TEL: 957 468 076

CÓRDOBA

C.C. LA SIERRA
C/ POETA E. PRADOS S/N
TEL: 957 275 351

CUENCA

C.C. EL MIRADOR, LOCAL 10
AV. DEL MEDITERRÁNEO, s/n
TEL: 969 225 031

FUERTEVENTURA

C.C. ATLÁNTICO
CTRADE JANDÍA KM. 11
TEL: 928 160 072

GIRONA

C/ EMILI GRAHIT, 65
TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres

C/ MORERÍA, 10
TEL: 972 676 256

GRANADA

C/ RECOGIDAS, 39
TEL: 958 266 954

GRANADA Motril

C/ MURIA, 14
EDIF. RADIOVISIÓN
TEL: 958 600 474

GUIPÚZCOA S. Sebastián

AV. ISABEL II, 27
TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún

C/ LUIS MARIANO, 7
TEL: 943 635 293

HUELVA

C/ TRES DE AGOSTO, 4
TEL: 959 255 810

JAÉN

PASAJE MAZA, 7
TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño

AV. DOCTOR MÚGICA, 6
TEL: 941 207 873

LAS PALMAS

C.C. 7 PALMAS
Avda. FELO MONZÓN s/n
TEL: 928 419 948

LAS PALMAS

C/ EL MUELLE
TEL: 928 296 54 16

LAS PALMAS

CC. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2
CTRA. GENERAL NORTE, 12
TEL: 928 418 217

LAS PALMAS

Pº DE CHIL, 309
TEL: 928 265 040

LAS PALMAS Arrecife

CORONEL L. VALLS DE LA TORRE, 3
TEL: 928 817 704

LAS PALMAS Vecindario

C.C. ATLÁNTICO, LOCAL 29
AUTOVÍA GC-1 SALIDA 28
TEL: 928 792 850

LEÓN

AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25
TEL: 987 219 084

MADRID

C/ PRECIADOS, 14
TEL: 917 011 480

MADRID

Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1
TEL: 915 219 225

MADRID

C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038
Av. MONFORTE DE LEMOS, s/n
TEL: 913 782 222

MADRID

C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13
Av. GUADALAJARA, s/n
TEL: 917 758 883

MADRID Alcalá de H.

C/ MAYOR, 58
TEL: 918 802 682

MADRID Alcobendas

C/ RAMÓN FDEZ. GUIRARONA, 26
TEL: 916 520 387

MADRID Alcorcón

C.C. TRES AGUAS, LOCAL 159
Av. SAN MARTÍN DE VALDEIGLESIAS, 22
TEL: 916 194 404

MADRID Getafe

C/ MADRID, 27 POSTERIOR
TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas

C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25
Av. COMUNIDAD DE MADRID, 57
TEL: 916 374 706

MADRID Móstoles

AV. PORTUGAL, 8
TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo

CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5
TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón

C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53
CTRA. TORREJÓN A MAR, Km 5
TEL: 916 562 411

MADRID Villalba

C.C. PLANETOCIO, L 58-59
Av. Juan Carlos I, 88
TEL: 918 492 379

MÁLAGA

C/ ALAMEDA, 14
TEL: 952 615 252

MÁLAGA Fuengirola

AV. JESÚS SANTOS REIN, 4
EDIF. ORBEA
TEL: 952 465 800

MÁLAGA Vélez-Málaga

C/ EL INGENIO, LOCAL B-45
SANIDA 272
TEL: 952 541 778

MURCIA

C/ PASEO DE SANTIAGO, s/n
EDIF. CONDESTABLE
TEL: 968 214 704

MURCIA Cartagena

C/ ALAMEDA DE SAN ANTÓN, 20
TEL: 968 524 340

NAVARRA Pamplona

C/ PINTOR ASARTA, 7
TEL: 948 291 006

PALENCIA

C/ LAS HUERTAS
AV. DE MADRID, 17
TEL: 979 710 464

PONTEVEDRA

C/ VALLE, LOCAL 6
ESTACIÓN DE RENFE
36002 PONTEVEDRA

PONTEVEDRA Vigo

C/ ELDUAYEN, 8
TEL: 986 432 682

SALAMANCA

C/ TORO, 84
TEL: 923 261 681

SEVILLA

C.C. LOS ARCOS, LOCAL B-4
Av. ANDALUCÍA, S/N
TEL: 954 675 225

SEVILLA

C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-31
PZA. LEGIÓN, s/n
TEL: 954 915 604

STA. CRUZ TENERIFE

C/ RAMÓN Y CAJAL, 62
TEL: 922 293 083

TARRAGONA

AV. CATALUNYA, 8
TEL: 977 252 945

TENERIFE

C.C. MERIDIANO
C/ ÁUREA DÍAZ FLORES S/N

TOLEDO

C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20
C/ VIENA, 2
TEL: 925 235 035

VALENCIA

C/ PINTOR BENEDITO, 5
TEL: 963 804 232

VALENCIA

C.C. EL SALER, LOCAL 32 A
C/ EL SALER, 16
TEL: 963 339 619

VALENCIA Bonaire

C.C. BONAIRE LOCAL B-152
CTRA. N-III, KM. 345
TEL: 961 920 002

VALENCIA Torrent

C/ VICENTE BLASCO IBÁÑEZ, 4
TEL./FAX: 961 569 665

VALLADOLID

C.C. AVENIDA
Pº ZORRILLA 54-56
TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao

PZA. ARRIKUBAR, 4
TEL: 944 103 473

VIZCAYA Kareaga

C.C. IMACENTER
Bº KAREAGA S/N LOCAL A-25
TEL: 944 970 220

ZARAGOZA

C/ CÁDIZ, 14
TEL: 976 218 271

ZARAGOZA Augusta

C.C. AUGUSTA
AVDA. DE NAVARRA, 180, 1-50
TEL: 976 312 988

Estas son Nuestras Nuevas Tiendas

ZARAGOZA Gran Casa

PRÓXIMA APERTURA

C.C. GRAN CASA
C/ MARÍA ZAMBRANO, 35

MADRID Xanadú

PRÓXIMA APERTURA

C.C. XANADÚ
CTRA. EXTREMADURA, KM 23,5

PONTEVEDRA Vigo

C.C. O TRONCAL
TRAVESIA DE VIGO S/N

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: **902 17 18 19**
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10 h. a 20 h.
Por Fax: **913 803 449**
Por Correo electrónico: **pedidos@centromail.es**
Por Internet: **www.centromail.es**

¿Cómo recibir tu pedido?

SEUR

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio, en el que está incluido también el embalaje y el seguro, es de:

España peninsular + 4 € Baleares + 5 €

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 75€ **EL PORTE ES GRATUITO**.(Sólo Peninsula y Baleares).
Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso**. No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

CentroMAIL - C°. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5° F - 28031 MADRID

NECRONOMICON

Golfo Nemesianes

Vidoco. He felicitado al "eternal hungry" R. Dreamer por su boda de tu parte. Por otra parte... Si recuerdas, pedía foto de vuestro veraneo. Y vas y lo que me mandas es la foto de un perro vestido de Link. Ya se que tú eres mucho más feo, pero tronco, pobre perro. En fin...

DE LÚCAR´S AID, The Quest for the jeans. Por ruego de los compañeros de la redacción, me he sentido obligado a anunciar en estas páginas una colecta. El beneficiario es nuestro compañero De Lucar. Queremos comprarle unos pantalones nuevos para que jubile los que lleva, que fueron comprados (ya rotos) al abuelo del Cid en Burgos. Enviad los donativos a la redacción a su nombre.

Y a los demás... Pues ya estoy hasta las narices de vuestra vagancia. Mucha cartita pero poco dibujo. Y de las fotos mejor ni hablar. Ánimo necios.

Escribe a: Internecio, C/ Donnell 12, 28009 Madrid. sgolfo@yahoo.es

Me gusta la maqueta

Johnny, vía email

*Hola amigo **Golfo**. Represento a la sociedad de maquetadores sensibles, y os quiero agradecer que hayáis contratado a nuestro presidente, **José Luis**. Ahora, fuera broma... ¿Por qué cambiáis tanto de maquetadores? Recuerdo que antes estaba un tal **Tomás**, luego vino **Alfonso**, luego un tal **Jorge** y ahora otro que se llama **José Luis**. La única que se nota que da el callo porque sigue y sigue es **Belén**. Pero digo esto por curiosidad, porque tengo que reconocer que el diseño de la revista es estupendo. Lo que no me gusta es tu sección, que me da asco y escribo a ella para darle un poco de lustre y nivel. Y por cierto, ¿por qué ya no comentan casi juegos **The Elf** y **The Scope**? ¿Se han apalancado o es que se dedican al cultivo de espinacas en la redacción? Ah, y quiero felicitar a **Nemesis** porque es con quien más me divierto cuando leo, y darle un capón a **Iturrioz** por sus textos plasta. Hala, a irse de paseo. Bye.*

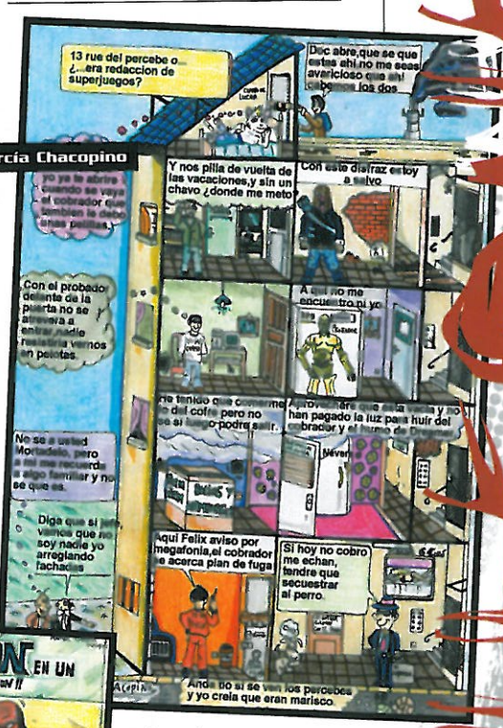
■ ***Ignorante y paladín del mal gusto Johnny. En primer lugar agradecerle a tu madre el nombre ridículo que te ha puesto, que te pega totalmente con tu cara. Aquél borracho irlandés que te engendró dejó huella, aunque nauseabunda, en su visita con aquel carguero. Cambiamos tanto de maquetadores porque estamos sobre un cementerio nuclear. Con el tiempo y el uso y abuso del Macintosh, les crece la cabeza. En el caso de Alfonso, como ya la tenía enorme ya se le nota menos, pero Belén, por ejemplo, se realquila como pista de aterrizaje de helicópteros. A quien le estalla lo vamos cambiando. Respecto a lo de Scope y The Elf, tienes razón. Tienen la redacción como un huerto de alcachofas. Lo único que escriben son las cartas de pésame a las familias de los maquetadores. Y Nemesis tiene más gracia de la que crees... Sobre todo si le ves de perfil. Y lo de que Itu es un pelmazo es algo que sabemos. Pero oye, si algún día no puedes dormirte por el dolor intenso de tus almorranas producidas por la «entrada» de un alce, léete un comentario suyo. Vamos, ni Hemoal.***

Estoy hasta los mandos de todos vosotros, nenazas

Ana Suero

Manuel García Chacopino

La verdad es que se lo merece. Me inunda de dibujazos mes a mes, no como otros, que han colgado el boli (y prefiero no decir nombres). Así que tal y como hicimos...



Manuel García Chacopino

*... hace tiempo con **Paniagua**, este mes un monográfico de **Manuel** que, ayudado por su tío, no falta a su cita mensual. A ver si os dais por aludidos y tomáis ejemplo, nenazas.*

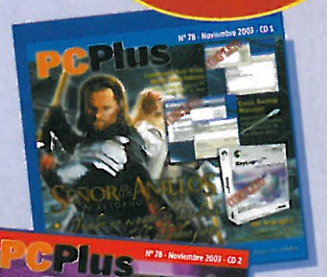
TOP NECIO

1. **DE LUCAR** — El millonario indigente
2. **JOSE LUIS** — El maquetador total
3. **JORGE NICOLAS** — El ladrillo siempre llama 2 veces
4. **SERGIO DE JOVI** — El Richard Gere de saldo
5. **ANTONIO DE EA** — No sin mi FIFA

OFFICE SYSTEM 2003

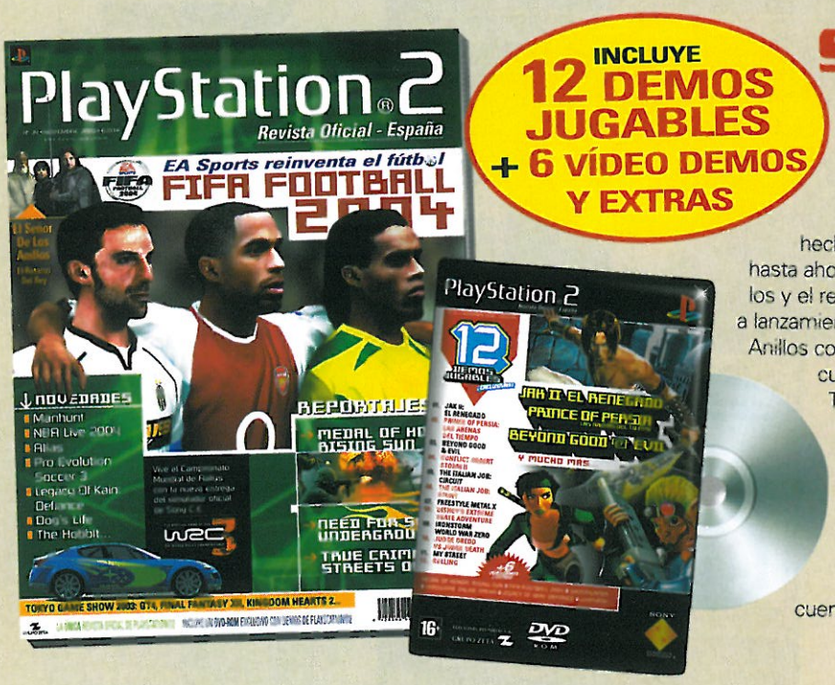
VERSIONES COMPLETAS DE SOFTWARE

La nueva versión del paquete ofimático de Microsoft ya está disponible y, como no podía ser menos, PC PLUS ha preparado una completa guía especial de 32 páginas con todo lo que debe saber para manejar la suite. Además, en el número de noviembre también encontrará pruebas comparativas sobre portátiles con pantalla panorámica, impresoras de tinta y pantallas TFT LCD, así como análisis sobre productos de hardware y software tan destacados como WordPerfect Office 11, Nikon Coolpix o el nuevo Pentium 4 3'2 GHz Extreme Edition, entre muchos otros. PC PLUS le pone al día, y por eso tampoco debe perderse las últimas noticias acerca de Longhorn, el sustituto de Windows XP, ni los informes sobre trucos para mejorar el rendimiento del PC, todo lo ocurrido en Sonimagfoto y las novedades que podrá ver en el inminente SIMO, y la nueva generación de dispositivos móviles. Y además, 2 SuperCD con el Programa Pre-Renta 2003, una demo jugable y el trailer de El Señor de los anillos: El Retorno del Rey, programas completos, utilidades y mucho más.



SIENTE EL FÚTBOL CON FIFA 2004

INCLUYE 12 DEMOS JUGABLES + 6 VÍDEO DEMOS Y EXTRAS



Todo lo último en FIFA 2004, la nueva obra maestra de EA Sports, es la protagonista del número de Noviembre de PlayStation 2 Revista Oficial. Conoce cuáles son sus grandes novedades y cómo ha hecho tambalear el reinado de la saga Pro Evolution Soccer de Konami, hasta ahora el referente de la simulación de fútbol. Comentamos ambos títulos y el resto de juegos del mes, uno de los más prolíficos del año en cuanto a lanzamientos. Adelántate al estreno de la última entrega de El Señor De Los Anillos con El Retorno Del Rey, el espectacular beat'em-up basado en la película de Peter Jackson. Siente toda la emoción del cine de acción con True Crime, experimenta el terror de Manhunt, descubre las maravillas de W.R.C. 3 o déjate seducir por la espectacularidad de Medal Of Honor: Rising Sun. A lo largo de las 132 páginas que componen este número de PS2 Revista Oficial sabrás cómo es el nuevo Prince Of Persia y el simulador de perro Dog's Life, uno de los juegos más originales y divertidos de los últimos años. Y por supuesto, analizamos las últimas novedades en películas DVD (X-Men 2, The Ring...), música, motor. Nuestro DVD-ROM exclusivo cuenta con 12 demos antológicas (Beyond Good & Evil, Jak II: El Renegado, Prince Of Persia...). ¡Sólo por 6 Euros!

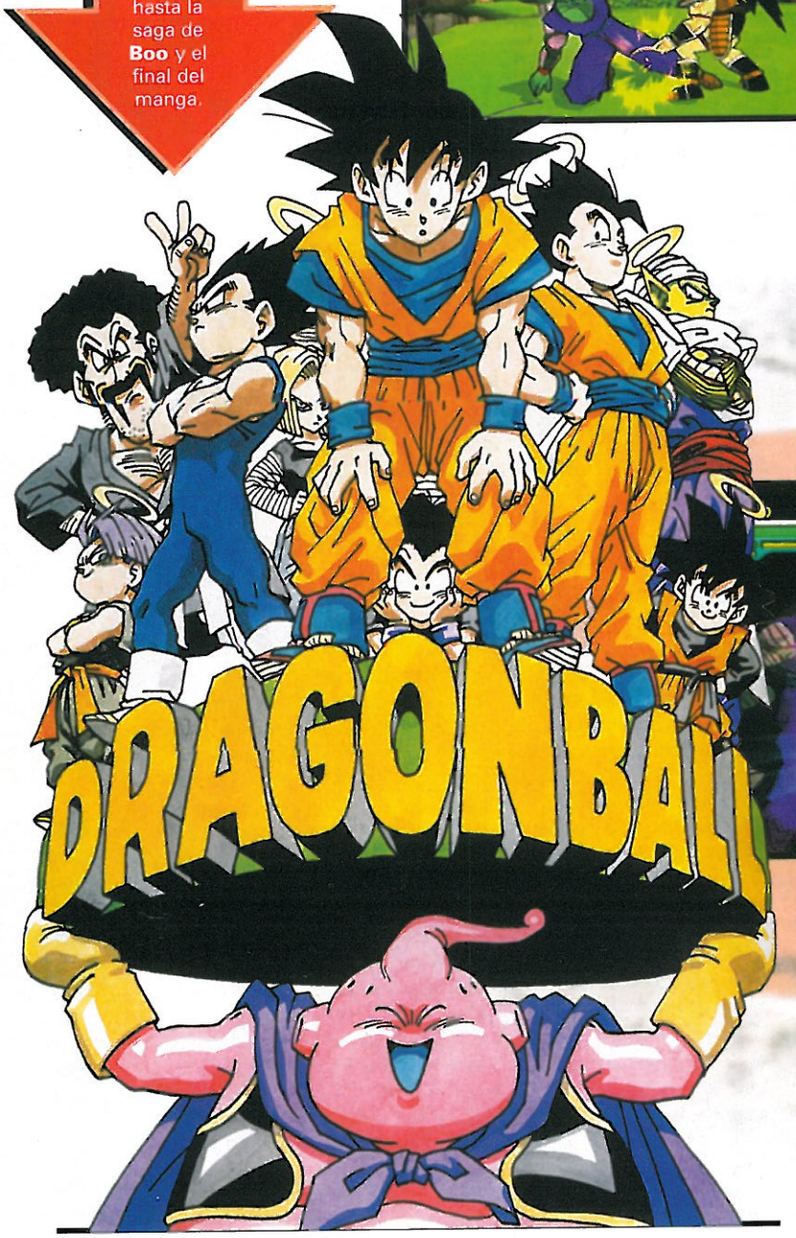
RETRATOS Y CÁMARAS DE CINCO MEGAPÍXELES

En el número de Noviembre de DigitalCamera Magazine se incluye un completo informe con el que podrá aprender los trucos necesarios para obtener retratos llenos de expresividad, tanto de individuos y parejas, como de grandes grupos. Además, encontrará una completa guía de poses con indicaciones precisas para lograr la correcta colocación de sus modelos. Por otro lado, si está pensando en adquirir una compacta digital de gama alta, los completos análisis de las Nikon 5400, HP PhotoSmart 935, Sony DSC-P10 y Canon PowerShot G5 le ayudarán a decidirse. Y gracias a la comparativa de lectores de tarjetas de memoria, conseguirá encontrar el complemento ideal para su cámara. Además, si quiere sacarle el máximo provecho a Photoshop y Paint Shop Pro, no se pierda los completos tutoriales paso a paso sobre escultura corporal, restauración fotográfica, simulación de tatuajes y mucho más. Y como siempre, análisis de las últimas cámaras digitales del mercado y un CD-ROM de regalo con programas completos, versiones de prueba y plug-ins.

INCLUYE PROGRAMAS COMPLETOS

BOO
Esta vez el modo Historia alcanzará hasta la saga de **Boo** y el final del manga.

El modo Historia se divide en varios tableros en los que tendrás que buscar y perseguir a conocidos enemigos del manga original.



Los combos son aún más espectaculares que los del primer DBZ Budokai.

ATARI

DRAGON BALL Z BUDOKAI 2

El furor por *DBZ* que sigue recorriendo **EE.UU.** y la proximidad del goloso mercado navideño han sido el gran acicate para que **Dimps**, **Bandai** y **Atari** produjeran a toda pastilla la secuela del *bestseller Budokai*. Lo mejor de todo es que, pese a las supuestas prisas, el resultado no ha podido ser más brillante, como hemos podido comprobar en la *beta* PAL que nos acaba de llegar a la redacción de **SuperJuegos**.

Con unos gráficos más cercanos al *look* del cómic original de **Toriyama** (con el uso del *cell-shading*), lo más llamativo de este ***Budokai 2*** es el descomunal tamaño de sus luchadores. El modo Historia arranca, como en el primer *Budokai*, a partir de la llegada de **Raditz** a la tierra, pero esta vez la acción se extiende hasta la saga de **Boo**. El próximo mes os hablaremos más de este título, candidato a arrasar en ventas.

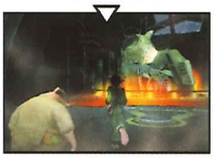
ESTE MES con PlayStation®2

Revista Oficial - España

Nº01. Jak II: El Renegado

Nº02. Prince of Persia Las Arenas del Tiempo

Nº03. Beyond Good & Evil



Nº04. Conflict Desert Storm II

Nº05. The Italian Job: Circuit

Nº06. The Italian Job: Stunt

Nº07. Freestyle Metal X

Nº08. Disney's Extreme Skate Adv.

Nº09. Iron Storm World War Zero

Nº10. Judge Dredd vs Judge Death

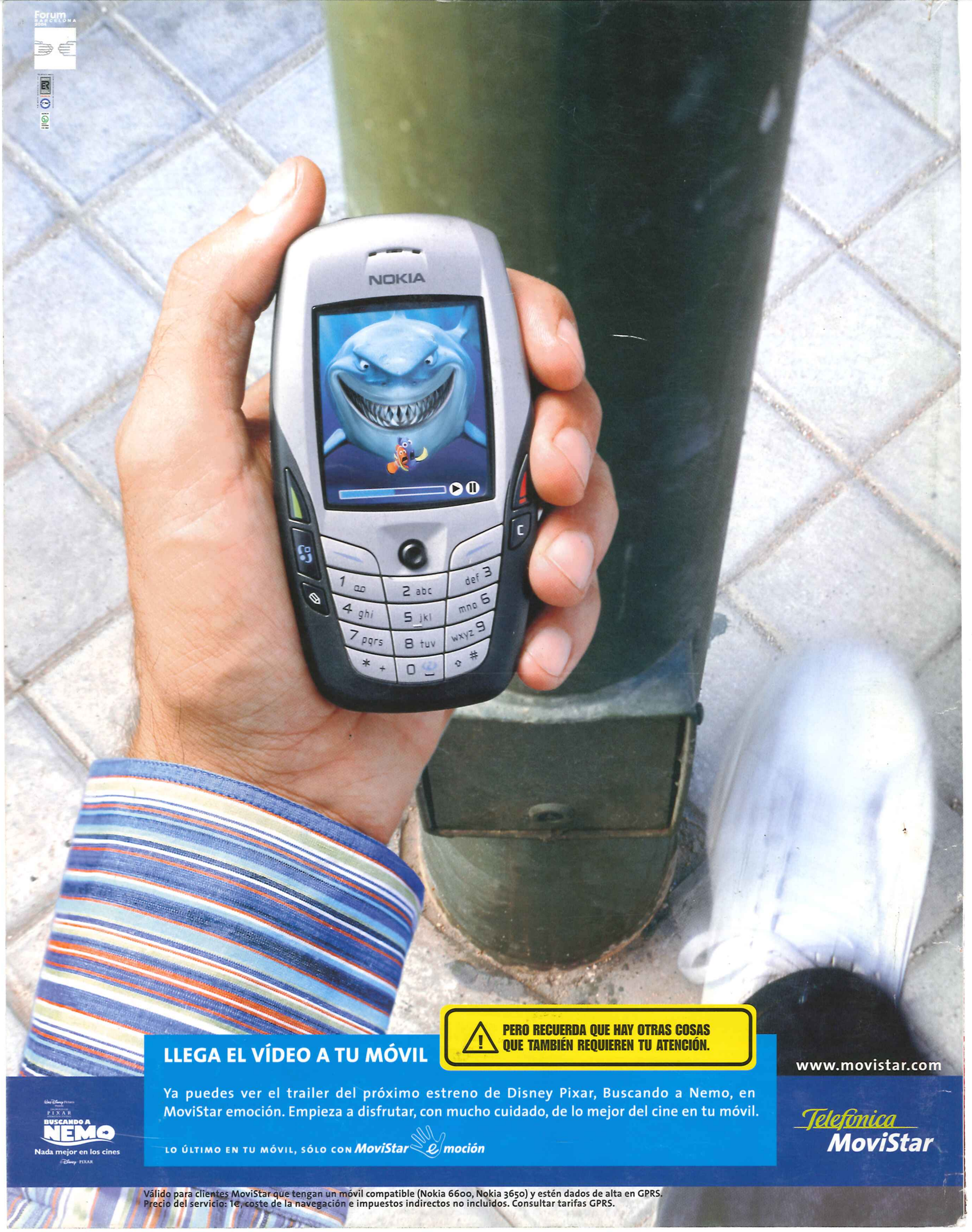
Nº11. My Street

Nº12. Rolling

La ÚNICA revista con DEMOS JUGABLES

GRUPO ZETA

PlayStation 2 ¡MALDITA REVISTA!



LLEGA EL VÍDEO A TU MÓVIL

PERO RECUERDA QUE HAY OTRAS COSAS QUE TAMBIÉN REQUIEREN TU ATENCIÓN.

Ya puedes ver el trailer del próximo estreno de Disney Pixar, Buscando a Nemo, en MoviStar emoción. Empieza a disfrutar, con mucho cuidado, de lo mejor del cine en tu móvil.

LO ÚLTIMO EN TU MÓVIL, SÓLO CON MoviStar emoción

www.movistar.com

Walt Disney Pictures presenta una película de PIXAR
BUSCANDO A NEMO
Nada mejor en los cines
Disney PIXAR

Telefónica MoviStar

Válido para clientes MoviStar que tengan un móvil compatible (Nokia 6600, Nokia 3650) y estén dados de alta en GPRS.
Precio del servicio: 1€, coste de la navegación e impuestos indirectos no incluidos. Consultar tarifas GPRS.